583649

ORDINANZA

DI

SUA MAESTÀ

PER

GLI ESERCIZI E LE EVOLUZIONI

DELLE

TRUPPE DI CAVALLERIA

SEGUITA DA UN TRATTATO SULLA CONFORMAZIONE, FERRATURA, CONSERVAZIONE DEL CAVALLO, ED ADDESTRAMENTO DEI PULEDRI DI RIMONTA.

PARTE PRIMA.

Scuola del cavaliere—del plotone e dello squadrone—a piedi.

NAPOLI,
Real Tipografia Militare
1843.

Digitized by Google

DU

GR

val
lazi
e p
vall
S
Can
Seg
rina
A
dec

I
evo
anr
prc

Digitized by Google

FERDINANDO II.

PER LA GRAZIA DI DIO

RE DEL REGNO DELLE DUE SICILIE,

DI GERUSALEMME EC.

DUCA DI PARMA, PIACENZA, CASTRO, EC. EC.

GRAN PRINCIPE EFEDITARIO DI TOSCANA, ec. ec. ec.

Visto il lavoro della Giunta di cavalleria da Noi eretta per la ricompilazione dell'ordinanza per gli esercizî e per le evoluzioni delle truppe a cavallo;

Sulla proposizione del Maresciallo di Campo Direttore del Ministero e Real Segreteria di Stato della Guerra e Marina;

Abbiamo risoluto di *decretare*, e *decretiamo* quanto segue:

ARTICOTO I.

L'ordinanza per gli esercizî, e le evoluzioni delle truppe di cavalleria, annessa al presente Decreto rimane approvata, e sarà messa in esecuzione.

Digitized by Google

ARTICOLO II.

Il Maresciallo di Campo Direttore del Ministero e Real Segreteria di Stato della Guerra e Marina è incaricato della esecuzione del presente Decreto.

Firmato = **FERDINANDO**

Il Maresciallo di Campo Direttore del Ministero e Real Segreteria di Stato della Guerra e Marina
Firmato G. di Brocchetti.

Il Consigliere Ministro di Stato Presidente del Consiglio dei Ministri
Fir. M. di Pietracatella

Per certificato conforme

Il Consigliere Ministro di Stato Presidente interino del Consiglio de' Ministri

Marchese di Pietracatella.

TITOLO PRIMO

BASI DELL' ISTRUZIONE.

ARTICOLO PRIMO

Definizioni e principii generali.

Truppa. È composta di righe e di file.

Riga. È composta di cavalieri posti l'uno a fianco dell' altro.

Fila. È composta di due cavalieri, uno dietro dell' altro.

Capofila. È l'uomo della prima riga di una truppa, relativamente a quello che gli corrisponde dietro in seconda riga.

Serrafile. È l' uffiziale o il sottuffiziale, che sta dietro la seconda riga, incaricato di sorvegliarla.

Fronte. È il davanti di una truppa in battaglia o in colonna.

Centro. È la parte di mezzo di una truppa.

Ala. È la parte estrema della dritta o della sinistra di una truppa in battaglia.

Fianco. È il lato dritto o sinistro di una truppa in colonna.

Testa e coda. Sono le prime e le ultime truppe di una colonna.

Altura. Intendesi il numero delle righe su cui una truppa è disposta, indica inoltre il luogo dove una truppa si trova relativamente ad un' altra.

Profondità. È lo spazio compreso tra la testa e la coda di una truppa in colonna.

La profondità di una colonna per plotoni (*di 12 file*) è uguale alla fronte che la truppa stessa occupava in battaglia meno 4 piedi; essa si misura dalla testa del cavallo dell'uffiziale che comanda il primo plotone, alle groppe de' cavalli della seconda riga dell'ultimo plotone della colonna.

Per valutare la fronte di una truppa e la profondità di una colonna, è necessario conoscere, che ciascun cavallo montato occupa in larghezza il terzo circa della sua lunghezza; questa larghezza è di tre piedi circa. Dovendosi adottare una dimensione per base, ad evitare le frazioni, si valuta l' anzidetta larghezza 3 piedi (*un gran passo*), in tal modo viene a calcolarsi l' indispensabile agiatezza che devono avere i cavalieri nelle righe; quindi la fronte di un plotone di 12 file è di 12 passi, quella di uno squadrone di 48 file è di 48 passi. Vi è nondimeno qualche differenza dipendente dall' arma e dal modo come i reggimenti sono montati. I comandanti dei corpi faranno bene di assicurarsene, facendo misurare la fronte degli

squadroni, essendo loro necessaria la conoscenza della estensione dei medesimi. La lunghezza del cavallo è valutata 3 passi; quindi la profondità di due righe è 6 passi, più la distanza tra una riga e l'altra ch'è 2 piedi.

INTERVALLO. È lo spazio voto tra due corpi di truppa o tra le frazioni di una truppa in battaglia: s'intende più particolarmente quello spazio, che gli squadroni d' un reggimento in battaglia conservano tra loro; questo intervallo è di 12 passi (*36 piedi*), misurato dal ginocchio del sottuffiziale della sinistra di uno squadrone all'altro della dritta che lo segue in ordine di battaglia. A piedi questo intervallo è misurato dai gomiti degli stessi sottuffiziali.

DISTANZA. È lo spazio voto da una truppa o frazione di essa, ad un'altra in colonna, o tra le righe d'una medesima truppa, tanto in battaglia che in colonna.

La distanza fra le righe aperte a cavallo è di 6 passi (*18 piedi*), misurata dalla groppa dei cavalli di prima riga alla testa dei cavalli di seconda riga.

A piedi questa distanza è di 6 passi (*12 piedi*), misurata dalle spalle degli uomini di prima riga al petto di quelli di seconda riga.

A righe serrate a cavallo la distanza tra le due righe è di 2 piedi, misurata dalla groppa de' cavalli di prima riga alla testa di quelli di seconda riga.

A righe serrate a piedi, la distanza è di un piede, misurata dalle spalle degli uomini di prima riga al petto di quelli di seconda riga.

Quando una truppa è formata in colonna per plotoni, per metà di squadrone o per squadroni, le distanze prescritte sono misurate dalle ginocchia dei cavalieri d'una prima riga a quelli di un'altra prima riga.

A piedi, questa distanza è misurata dai gomiti degli stessi cavalieri.

Allineamento. È la disposizione di più cavalieri o corpi di truppa su di una medesima linea.

Se ne distinguono due specie: *allineamento individuale*, ed *allineamento per truppa*.

L'*Allineamento individuale* è quello col quale i cavalieri si collocano gli uni al fianco degli altri in direzioni parallele fra loro, e senza che l'uno sia più innanzi o in dietro dell'altro.

L'*Allineamento per truppa* è quello di una truppa che si porta sul prolungamento di una linea già occupata.

Ogni truppa che deve formarsi ed allinearsi su di un'altra, si arresta all'altura dei serrafile parallelamente alla linea di formazione, per recarsi sull' allineamento della truppa già formata.

Ogni comandante d'una truppa, per allinearla, si porta sul lato indicato dal comando.

Plotone. Il plotone ordinariamente si compone di 12 file; può portarsi sino a 16, e diminuirsi sino ad otto.

Il solo plotone di 16 file si suddivide in due metà.

Metà di squadrone. È composta di due plotoni.

Squadrone. È composto di quattro plotoni.

Battaglione. È composto di due squadroni.

Reggimento nell' ordine di battaglia. È composto di quattro squadroni sopra una medesima linea coi loro intervalli: è nell' ordine diretto, quando i suoi squadroni sono situati per ordine progressivo di numero da dritta a sinistra: è nell' ordine inverso, quando i suoi primi squadroni sono alla sinistra della linea e i suoi ultimi alla dritta, o quando vi è inversione fra le suddivisioni di ciascuno squadrone.

Non si prende l'ordine inverso che quando la circostanza lo esige.

Colonna. È la disposizione di una truppa che ha rotto, le di cui frazioni sono collocate le une dietro le altre.

Se ne distinguono tre specie, *la colonna di via*, *la colonna con distanza* e *la colonna in massa*.

Colonna di via. E formata da cavalieri per due o per quattro.

Colonna con distanza. È formata di plotoni che conservano tra loro la distanza ne-

cessaria per rimettersi in battaglia da ogni verso. Si può anche formare la colonna con distanza per metà di squadrone o per squadroni; ma la proporzione della fronte di un plotone è la più vantaggiosa alla esecuzione dei movimenti.

COLONNA IN MASSA. È formata di squadroni che conservano tra loro la distanza di 12 passi (*36 piedi*); lo scopo di questa disposizione è di dare la minore profondità possibile alla colonna.

La colonna ha *la dritta in testa*, quando le sue suddivisioni sono disposte le une dietro le altre col loro numero di ordine progressivo: ha *la sinistra in testa*, quando le sue suddivisioni che pel loro numero d' ordine progressivo sono le ultime, si trovano le prime.

PUNTI FISSI O DI DIREZIONE. Servono per indicare la direzione nella quale si vuole far marciare una truppa in battaglia o in colonna, servono anche a stabilire la dritta o la sinistra di una linea.

PUNTI INTERMEDÎ. Sono quelli presi tra punti fissi: servono a mantenere nella data direzione una truppa durante la sua marcia, ovvero ad assicurare l'esattezza della formazione delle linee.

GUIDA DELLA MARCIA IN BATTAGLIA. È il sottuffiziale di una delle ali che nella marcia in battaglia ha l'incarico della direzione.

GUIDA DELLA COLONNA. È il cavaliere di una delle ali della prima riga di una truppa

in colonna, ed è incaricato della direzione della marcia.

Colla dritta in testa, la guida è sempre a sinistra; con la sinistra in testa, la guida è sempre a dritta: le eccezioni a questa regola generale sono indicate al titolo delle evoluzioni.

Nella marcia obbliqua, la guida è dalla parte dove si obbliqua; rimettendosi nella marcia diretta la guida si ripiglia ov' era prima di obbliquare.

Se una colonna è composta di cavalleria e di fanteria, le guide della cavalleria sono dirette sulla seconda fila delle frazioni di fanteria dal lato delle guide. In linea, i comandanti de' plotoni che sono avanti la fronte degli squadroni si allineano sulla terza riga della fanteria.

CONVERSIONE. È un movimento circolare eseguito da un cavaliere o da una truppa che ritorna al suo punto di partenza.

Quando una truppa esegue una conversione, gira sopra una delle ali; ciascuno de' cavalieri che la compone descrive un circolo più o meno grande, in ragione della distanza che ha dal centro.

MEZZO-GIRO. È la metà di una conversione.

A-DRITTA O A-SINISTRA. È la quarta parte di una conversione.

MEZZO-A-DRITTA O MEZZO-A-SINISTRA. È l'ottava parte di una conversione.

QUARTO DI A-DRITTA O QUARTO DI A-SI-

NISTRA. È la sedicesima parte di una conversione.

PERNO. È il cavaliere di prima riga situato all'ala sulla quale si conversa. Se ne distinguono due specie, il *perno fisso*, ed *il perno movente*.

Il perno è fisso quando gira sul proprio asse; è movente quando descrive un arco di cerchio più o meno grande.

L'arco di cerchio descritto dal perno movente di una riga di due, di quattro, di otto cavalieri, o dal perno movente di un plotone ch'esegue la quarta parte d'una conversione è di 5 passi (*15 piedi*): per una metà di squadrone di 10 passi (*30 piedi*): per uno squadrone di 20 passi (*60 piedi*).

PIEGAMENTO. È il movimento col quale un reggimento lascia l'ordine di battaglia per prendere quello di colonna in massa.

SPIEGAMENTO. È il movimento, col quale un reggimento lascia l'ordine in massa per prendere l'ordine di battaglia.

ROMPERE. È il movimento, col quale una truppa passa dall'ordine di battaglia a quello di colonna con distanza, ovvero che dall'ordine stesso di colonna si suddivide in frazioni più piccole.

FORMAZIONE. È il collocamento regolare di tutte le frazioni di una truppa in battaglia o in colonna.

SCASTRAMENTO. Esprime il principio di un movimento di conversione eseguito dalle

frazioni d'uno squadrone, le di cui ale marcianti si separano dal perno delle frazioni contigue.

INCASTRAMENTO. Esprime il fine d'un movimento di conversione eseguito dalle frazioni d'uno squadrone per mettersi in battaglia, quando l'ala marciante di ciascuna frazione si riunisce al perno di quella che la precede.

ANDATURA. Se ne distinguono tre specie: il *passo*, il *trotto* ed il *galoppo*.

A piedi, si distinguono due specie di passo, il *passo ordinario* ed il *passo accelerato*.

Quando il comando non indica l'andatura, il movimento si fa *al passo*, se la truppa sta di piè fermo; e se marcia, si fa con l'andatura che si avea precedentemente.

I movimenti a piedi si eseguono *al passo accelerato*; volendoli eseguire *al passo ordinario*, bisogna indicarlo nel comando.

Il passo a cavallo, considerato come misura, è valutato 3 piedi.

A piedi è valutato 2 piedi.

Il passo indietro è valutato 1 piede.

Il passo laterale è di 6 pollici.

L'estensione che un cavallo può percorrere nelle differenti andature, varia a seconda della sua conformazione; ciò non ostante per una sufficiente approssimazione si può ritenere che un cavallo percorre a ciascun passo 2 piedi, 8 pollici; a ciascun tempo di trotto 3 piedi, 8 pollici; ed a ciascun tempo di galoppo circa 10 piedi; quindi in un mi-

nuto, un cavallo al passo percorre 100 passi, al trotto 240 passi, ed al galoppo 300 passi.

A piedi la velocità del passo ordinario è di 76 a minuto, e 100 quella del passo accelerato.

Marcia diretta. È quella che viene eseguita da una truppa in linea o in colonna, per recarsi in avanti perpendicolarmente alla sua fronte.

Marcia di fianco. È quella mediante la quale si acquista terreno a dritta o a sinistra, dopo di aver eseguito la quarta parte di una conversione.

Marcia diagonale. E così detta per rapporto alla fronte donde si parte, cambiando direzione con un mezzo-a-dritta, o un mezzo-a-sinistra, per giungere ad un punto determinato verso la dritta o verso la sinistra.

Marcia obbliqua. È quella mediante la quale portandosi innanzi, si acquista terreno verso uno dei fianchi senza cambiar fronte. Se ne distinguono due specie: la *marcia obbliqua individuale*, e la *marcia obbliqua per truppa*.

La *marcia obbliqua individuale*, è quella che si esegue con un movimento particolare di ciascun cavaliere.

La *marcia obbliqua per truppa*, è quella che si esegue con un movimento particolare di ciascuna delle suddivisioni d' una truppa in battaglia.

Marcia circolare. È quella che si esegue descrivendo un cerchio o porzione di esso.

Contromarcia. È un movimento mediante il quale i cavalieri delle due righe d'una truppa, dopo d'aver eseguito un movimento di fianco, vanno a formarsi dietro, parallelamente alla linea che prima occupavano e colla fronte opposta.

Attacco. È una marcia diretta, animata ed impetuosa, di cui il nemico è il punto di direzione, e la sua disfatta lo scopo.

Cacciatori (esploratori o fiancheggiatori). Sono i cavalieri che in ordine aperto stanno sparsi in avanti, indietro o sui fianchi di una truppa, per coprire i suoi movimenti o la sua posizione.

Ostacolo. È un accidente qualunque del terreno, che obbliga una truppa in battaglia a piegare una parte della sua fronte.

Stretto. È un passo qualunque, che obbliga una truppa in battaglia a piegarsi in colonna o una truppa in colonna a diminuire la sua fronte.

Evoluzioni. Sono i movimenti regolari, coi quali un reggimento passa da un ordine all'altro.

Evoluzioni di linea, chiamansi gli stessi movimenti eseguiti da più reggimenti in una o più linee. L'applicazione di tali movimenti combinata con la posizione o i movimenti del nemico è detta *manovra*.

Comandi. Se ne distinguono tre specie:

comando di *avvertimento*, comando *preparatorio* e comando di *esecuzione*.

Il comando di *avvertimento Riga*, serve per richiamare l' attenzione il silenzio e l'immobilità.

Il comando *preparatorio* indica il movimento che dev'eseguirsi (*a questo comando i cavalieri devono riunire i loro cavalli.*)

I comandi di *esecuzione* sono MARCIA e ALTO.

Il tuono del comando dev'essere animato, chiaro e con una estensione di voce proporzionata alla truppa che si comanda.

Il comando *Riga* si pronunzia ad alta voce appoggiando sull' ultima sillaba.

I comandi di esecuzione, si pronunziano con voce più vibrata dei comandi preparatorî; si prolungano, perchè il movimento che segue dovendosi comunicare dall' uomo al cavallo, si evita ogni chiamata violenta.

Per alcuni movimenti, come anche pel dettaglio d' istruzione, vi sono dei comandi e dei finali di comando che determinano una esecuzione; si applica per questi quanto è prescritto pei comandi di esecuzione.

Nell' esercizio a piedi e nel maneggio delle armi la parte del comando che determina l'esecuzione del movimento dev' essere tronca e pronunziata con forza.

I comandi preparatorî, che per la loro lunghezza non possono essere pronunziati in continuità, sono divisi in due o tre parti,

seguendo una progressione crescente di voce; sempre però il comando di esecuzione è più energico ed elevato di questi.

I comandi di avvertimento e preparatori sono in caratteri *corsivi;* quelli di esecuzione, in caratteri MAJUSCOLETTI. Le interruzioni dei comandi sono indicate da due tratti = La parte di comando messa tra parentesi non si pronunzia.

TEMPO. Nel dettaglio d' istruzione, è una azione dell' esercizio eseguita dietro un comando o parte di esso, e che si divide in movimenti, per dimostrarne il meccanismo e facilitarne l' esecuzione.

TOCCHI DI TROMBA. Sono i segnali della tromba che indicano alla truppa il movimento o i dettagli del servizio che si dev' eseguire.

ARTICOLO II.

Formazione di un reggimento di quattro squadroni in ordine di battaglia.

Gli squadroni di un reggimento in battaglia sono denominati 1.° 2.° 3.° e 4.°, e formati sopra una stessa linea col loro numero d' ordine progressivo, cominciando da dritta a sinistra ed a 12 passi d' intervallo.

Quest' ordine degli squadroni nei reggimenti è l' ordine primitivo ed abituale.

Ciascuno squadrone è formato da quattro plotoni, denominati 1.° 2.° 3.° e 4.°, cominciando dalla dritta.

Digitized by Google

Il 1.°, ed il 2.° plotone formano la 1.ª metà di squadrone; il 3.° ed il 4.° formano la 2.ª metà di squadrone.

Il 1.°, e 2.° squadrone formano il 1.° battaglione; il 3.° e 4.° formano il 2.° battaglione.

La formazione ha luogo su due righe; i cavalieri più intelligenti ed abili, montati sui cavalli più alti e docili in ciascun plotone, vengono situati alla 1.ª riga da dritta a sinistra in ciascuna riga.

Lo squadrone ordinariamente è composto di 48 file; in conseguenza ciascuna metà di squadrone è composta di 24 file, e ciascun plotone di 12 file; se lo squadrone è di 64 file, il plotone si suddivide in due metà di plotone, quella di dritta è la 1.ª, quella di sinistra la 2.ª

Ciò ch'è prescritto per la formazione a cavallo è applicabile per quella a piedi.

Situazione degli uffiziali dello Stato maggiore, sottufiziali ed altri individui dello Stato minore di un reggimento in ordine di battaglia.

(Tav. 1.ª) Il colonnello, a 25 passi avanti il centro del reggimento, avendo l'aiutante maggiore situato alla sua sinistra, ad un passo laterale ed a 2 passi più indietro. Il 1.° aiutante, ed il 4.° portastendardo dietro il colonnello, a 3 passi dalla groppa del suo ca-

vallo. Il caporale trombetta dietro l'aiutante ed il portastendardo. Il colonnello si reca ove crede necessaria la sua presenza.

Il Tenente colonnello, a 12 passi avanti il centro del 1.° battaglione, avendo il 2.° aiutante dietro di lui, ad un passo dalla groppa del suo cavallo.

Il maggiore più antico, a 12 passi avanti il centro del 2.° battaglione, avendo il 2.° portastendardo dietro di lui, ad un passo dalla groppa del suo cavallo.

L'altro maggiore dietro il centro del reggimento, a 12 passi dalla groppa dei cavalli di 2.ª riga, avendo dietro di lui il 3.° portastendardo; egli è incaricato di sorvegliare l'allineamento generale della seconda riga e dei serrafile, ammeno che il colonnello non l'impieghi altrimenti.

Il 1.° portastendardo con lo stendardo alla penultima fila del 4.° plotone del 2.° squadrone, conta nelle righe; con un battaglione isolato alla penultima fila del 4.° plotone del 1.° squadrone; con uno squadrone isolato alla penultima fila del 2.° plotone.

I 1.mi sergenti forieri, uno alla sinistra della 1.ª riga del 4.° plotone del 2.° squadrone, l'altro alla sinistra della 1.ª riga del 4.° plotone del 4.° squadrone. In questo caso il 2.° sergente superante in ciascuno di questi squadroni, alla dritta della 1.ª riga del 4.° plotone.

Il cappellano, il quartiermastro, l'uffiziale

di dettaglio, il 1.° ed il 2.° chirurgo in una stessa linea, a 25 passi dalla 2.ª riga in direzione della dritta del reggimento.

L' aiutante domatore, il veterinario, l' alunno veterinario, il 1.° sergente prevosto, ed i maestri operai, a 2 passi dalla sinistra dei chirurgi e sullo stesso allineamento.

I trombetti formati su due righe, avendo il loro sergente alla dritta della 1.ª riga, dietro il centro del reggimento a 25 passi dalla 2.ª riga: nelle riviste, a 2 passi dalla dritta del reggimento sull' allineamento della 1.ª riga. I trombetti degli squadroni isolati, in una riga, sullo stesso allineamento, a 2 passi dalla dritta dello squadrone.

Situazione degli uffiziali e sottuffiziali d'uno squadrone in ordine di battaglia.

Il capitano al centro dello squadrone, con la groppa del suo cavallo 5 passi avanti la testa dei cavalli di 1.ª riga.

Il 1.° tenente comanda il 4.° plotone.

Il 2.° tenente comanda il 1.° plotone.

L'alfiere più antico comanda il 2.° plotone.

L' alfiere meno antico comanda il 3.° plotone.

Ciascuno di questi uffiziali stà al centro del suo plotone, con la groppa del suo cavallo un passo avanti la testa dei cavalli di 1.ª riga.

Il 1.° sergente, alla dritta della 1.ª riga del 1.° plotone.

Il 2.° sergente più antico, alla sinistra della 1.ª riga del 4.° plotone.

Gli altri 3 secondi sergenti, uno alla sinistra della 1.ª riga del 1.° plotone, uno alla sinistra della 1.ª riga del 2.° plotone, e l'ultimo alla dritta della 1.ª riga del 3.° plotone.

Il caporale foriere, alla dritta della 2.ª riga del 1.° plotone.

I caporali, alle dritte e sinistre delle righe nei plotoni, in mancanza di caporali si sostituiscono i dragonanti o i soldati più antichi ed abili.

Il caporale foriere ed i caporali che stanno alla dritta delle 2.e righe dei plotoni si situano, nell'ordine di battaglia, in serrafile dietro il centro dei proprî plotoni, colla testa dei loro cavalli ad un passo dalla groppa dei cavalli di 2.ª riga.

Reggimento in ordine di parata.

(Tav. 2.ª *fig*. A.) Il colonnello, a 13 passi avanti il centro del reggimento; il maggiore che non comanda battaglione alla sua dritta, ad un passo laterale e con la testa del suo cavallo 2 passi dietro la testa del cavallo del colonnello. L'aiutante maggiore alla sinistra del colonnello ad un passo laterale, e sull'allineamento del maggiore. L'aiutante dietro del colonnello, il portastendardo dietro il maggiore, e l'altro dietro l'aiutante

Digitized by Google

maggiore in una riga con le teste dei loro cavalli, ad un passo dalla linea delle groppe dei cavalli del maggiore e dell'aiutante maggiore.

Il caporale trombetta, si riunisce ai trombetti.

Il tenente colonnello, a 9 passi avanti il centro del 1.° battaglione, avendo dietro di lui l'aiutante come nell'ordine di battaglia.

Il maggiore più antico avanti il centro del 2.° battaglione sull'allineamento del tenente colonnello, avendo dietro di lui il portastendardo, come nell'ordine di battaglia.

I due chirurgi, a 5 passi dietro la sinistra del reggimento.

I trombetti, a 2 passi dalla dritta del reggimento e sullo stesso allineamento.

Il rimanente del reggimento come nell'ordine di battaglia.

Disposizioni particolari per le ispezioni.

Il colonnello, dopo di aver fatto fare *sciabla in mano*, allinea la truppa, ordina ai trombetti di suonare i tocchi corrispondenti e si reca sollecitamente ad incontrare la persona a cui si rendono gli onori, la saluta con la sciabla, e rimane a distanza da poter ricevere i suoi ordini. Nell'accompagnarla durante la rivista le cede il posto dalla parte ove si trova la truppa.

Allorquando si fanno aprire le righe, gli

uffiziali superiori e gli altri uffiziali fanno fronte alla truppa, in modo, che la testa dei loro cavalli sia a 6 passi (*18 piedi*) dalla prima riga; a tale oggetto i capitani, ed i comandanti dei plotoni si portano in avanti, e tanto questi uffiziali, quanto gli uffiziali superiori fanno mezzo-giro a sinistra.

I serrafile rinculano 6 passi.

Terminata l'ispezione e serrate le righe, gli uffiziali si rimettono alla loro fronte col mezzo-giro a dritta.

A piedi, gli uffiziali tanto nel far fronte alla truppa che nel rimettersi eseguono il mezzo-giro a dritta.

Riunione di un reggimento a cavallo.

Quando un reggimento deve montare a cavallo, suona il *buttasella.* A questo tocco di tromba si sellano i cavalli.

Quando suona il *buttacarico* si mette il carico, s'imbrigliano i cavalli ed i cavalieri li tengono pronti per uscire dalla scuderia.

Quando suona *a cavallo*, l'uffiziale di settimana ed i 2.i sergenti li fanno uscire dalla scuderia.

I sottuffiziali e cavalieri essendo situati su due righe ai proprî plotoni avanti i loro cavalli, il 1.o sergente ne chiama la visita; l'uffiziale di settimana fa contare per quattro e montare a cavallo. Ciascun uffiziale ispeziona il proprio plotone e ne rende

Digitized by Google

conto al capitano, che dopo ricevuti e verificati i rapporti, ne dà parte al maggiore del proprio battaglione.

I maggiori riuniscono i rapporti dei capitani, e fanno il loro al tenente colonnello. Simili rapporti sono resi dai 1.i sergenti all'aiutante sottuffiziale di settimana che li passa all' aiutante maggiore, il quale li rende al tenente colonnello.

Il tenente colonnello ricevuti questi diversi rapporti ed assicuratosi che tutte le ispezioni sono state fatte, ordina all'uffiziale superiore di settimana di far suonare la *riunione* per riunire il reggimento.

Riunito il reggimento lo ispeziona, e giungendo il colonnello fa il suo rapporto e ne riceve gli ordini.

Il colonnello distacca la scorta che deve prendere lo stendardo : se lo stendardo è lontano dal luogo della riunione, la fa partire prima che il reggimento monti a cavallo.

Negli accampamenti o quando il colonnello abita nel quartiere, il portastendardo va a prendere lo stendardo scortato solamente da due 2.i sergenti.

In caso di allarme o di sorpresa, dovendo mettersi sotto le armi il più presto possibile, si suona a *cavallo* ; allora la truppa mette la sella, il carico, la briglia e monta a cavallo con la maggiore sollecitudine, portandosi al luogo di riunione già stabilito.

Riunione di un reggimento a piedi.

Allorchè un reggimento deve prendere le armi a piedi, suona la *chiamata*. La truppa si riunisce, e dopo ispezionata si rendono i rapporti come per la riunione di un reggimento a cavallo.

Formazione della scorta dello stendardo.

(Tav. 2, *fig.* B.) Il 1.° plotone del 1.° squadrone è destinato a formare la scorta dello stendardo; il portastendardo e quattro trombetti si uniscono al distaccamento.

Nella marcia precedono i quattro trombetti a 6 passi dal plotone rotto in questo caso in due metà, qualunque sia il numero delle sue file; il portastendardo si situa tra le due metà, che serbano tra loro la distanza di 6 passi; il comandante del distaccamento marcia a 4 passi dal fianco sinistro all'altura del portastendardo.

Questo distaccamento, giunto con le armi in riposo senza suono di trombe al luogo dove sta lo stendardo, vi è formato in battaglia.

Il più graduato sottuffiziale del distaccamento smonta da cavallo, va a prendere lo stendardo e lo porge al portastendardo.

Ricevimento dello stendardo.

Appena comparisce lo stendardo, il comandante del distaccamento fa fare *sciabla in mano* (*o portate lancia*), i trombetti suonano la *marcia*, quindi il distaccamento si rimette in marcia nello stess' ordine col quale è venuto; i trombetti suonano la *chiamata*.

Allorchè lo stendardo giunge, il colonnello fa fare *sciabla in mano* e fa suonare la *marcia*.

Giunto lo stendardo all'ala del reggimento, i trombetti e la scorta, passando per dietro, prendono il loro posto di battaglia.

Il portastendardo si dirige solo verso il centro del reggimento, paralellamente alla linea di battaglia, e si arresta innanzi al colonnello facendo fronte al reggimento: il colonnello saluta lo stendardo con la sciabla. Il portastendardo si reca quindi al suo posto di battaglia, ed i trombetti cessano di suonare.

Gli uffiziali superiori salutano con la sciabla, quando lo stendardo passa innanzi a loro.

Lo stendardo riceve nel partire gli stessi onori che ha ricevuto nell'arrivare, ed è ricondotto all' alloggio del colonnello nell' ordine prescritto di sopra.

A piedi, la scorta è composta nello stesso modo, e lo stendardo riceve gli stessi onori, la truppa presentando le armi.

Modo di tenere lo stendardo.

A cavallo, lo stendardo si tiene verticalmente con l' estremità inferiore nello stivaletto attaccato alla staffa dritta; l'asta impugnata all' altezza del collo, col gomito e l'antibraccio attaccato ad essa.

A piede, lo stendardo è tenuto perpendicolarmente a 2 piedi dall' estremità inferiore, il braccio dritto quasi teso e l' asta appoggiata al voto della spalla dritta: la truppa marciando con le armi a volontà, lo stendardo è portato con l' asta poggiata sulla spalla dritta, con la punta in aria e diretta indietro a sinistra, il braccio dritto quasi teso, il gomito basso e senza essere stretto al corpo.

Saluto dello Stendardo.

Quando la persona che si deve salutare è alla distanza di 10 passi si rende il saluto nel seguente modo, in due movimenti.

1. Abbassare leggermente lo stendardo, facendo restare l' asta in una posizione orizzontale sino a che la persona che si saluta è oltrepassata di 10 passi, ovvero quando si è per 10 passi oltrepassata la persona.

2. Alzare leggermente l'asta, rimettendo lo stendardo nella sua posizione.

A piedi, s' abbassa lo stendardo, impugnando l' asta colla mano sinistra a 18 pollici dalla dritta.

Saluto della sciabla.

Quando la persona che si deve salutare è alla distanza di 10 passi si rende il saluto nel seguente modo, in quattro movimenti.

1. Alzare la sciabla perpendicolarmente con la punta in alto, il piatto della lama in avanti, il taglio a sinistra, l' elsa rimpetto e discosta 6 pollici dalla spalla dritta col gomito accosto al corpo.

2. Calare il braccio dritto, distendendolo per tutta la sua lunghezza ed abbassando la sciabla sino a che la punta sia distante 6 pollici dalla punta del piede a cavallo, o 6 pollici da terra a piedi, il pugno *in quarta* appoggiato alla coscia dritta. Si conserva questa positura sino a che la persona che si saluta è oltrepassata di 10 passi, ovvero quando si è per 10 passi oltrepassata la persona.

3. Alzare la sciabla con la punta in alto, tenendola come al 1.° movimento.

4. Riporre la sciabla alla sua posizione.

ARTICOLO III.

Formazione di un reggimento di quattro squadroni nell' ordine di colonna.

Ordine di colonna per due o per quattro.

(Tav. 3.) In quest' ordine , gli squadroni conservano tra loro la distanza di 12 passi (*36 piedi*) uguale al loro intervallo in battaglia.

Questa distanza si misura dalla groppa dei cavalli delle ultime file di uno squadrone , alla testa dei cavalli delle prime file dello squadrone che segue.

Il colonnello marcia al centro del reggimento, dal lato delle guide, a 25 passi dal fianco della colonna , è seguito dall' aiutante maggiore, dagli aiutanti e dal caporale trombetta come nell' ordine di battaglia. Egli si reca d' altronde ove crede necessaria la sua presenza.

Il tenente colonnello marcia dal lato delle guide, a 12 passi dal fianco della colonna, all' altura del centro del suo battaglione, seguito dall' aiutante.

Il maggiore più antico marcia nello stesso modo del tenente colonnello , all' altura del centro del 2.° battaglione , seguito dal portastendardo.

L' altro maggiore marcia al lato oppo-

sto, a 12 passi dal fianco della colonna, all' altura del centro del reggimento, seguito dal portastendardo.

I capitani marciano dal lato delle guide, a 5 passi dal fianco della colonna ed abitualmente all' altura del centro dei loro squadroni.

I comandanti dei plotoni marciano dal lato delle guide, ad un passo dalla 1.ª riga dei loro plotoni.

I chirurgi marciano a 5 passi dalla coda della colonna.

Quando il terreno esige che gli uffiziali entrino nella colonna, il movimento si esegue successivamente. Gli uffiziali superiori, i capitani, ed i comandanti dei plotoni si situano alla testa delle loro rispettive truppe. Il maggiore che non comanda battaglione va alla coda della colonna.

Si ripiglia l' ordine primitivo tosto che il terreno lo permette.

Ordine di colonna per plotoni.

(Tav. 4, *fig.* A.) In quest' ordine, la distanza da un plotone all' altro, misurata dai cavalieri di una 1.ª riga a quelli di un altra 1.ª riga, è uguale alla fronte di un plotone; cioè a 12 passi, se i plotoni sono di 12 file. Questa distanza, misurata dalla groppa dei cavalli di 2.ª riga di un plotone, alla testa dei cavalli di 1.ª riga del plotone

che lo segue, è eguale alla metà della fronte del plotone, meno la distanza della 2.ª riga alla 1.ª dello stesso plotone.

Tutti gli uffiziali sono situati come nell'ordine di colonna per quattro, eccetto i comandanti dei plotoni che stanno al centro dei plotoni un passo avanti la 1.ª riga.

(Tav. 4, *fig*. B.) Nello squadrone di 64 file, quando si rompe per metà di plotone, i comandanti dei plotoni si situano dal lato delle guide, all' altura della 1.ª riga della 1.ª metà ad un passo laterale.

Con la sinistra in testa, si situano nello stesso modo, all'altura della 1.ª riga della 2.ª metà.

Ordine di colonna per metà di Squadrone.

(Tav. 4, *fig*. C.) Tutti gli uffiziali sono situati come nell'ordine di colonna per plotoni.

Il 2.º tenente comanda la 1.ª metà di squadrone, ed il 1.º tenente la 2.ª; essi però rimangono al centro dei proprî plotoni.

Ordine di colonna per squadroni.

(Tav. 5, *fig*. A.) Tutti gli uffiziali sono situati come nell' ordine di colonna per metà di squadrone.

I capitani, 5 passi avanti ed in direzione del centro dei loro squadroni.

I serrafile dietro i plotoni come nell'ordine di battaglia dello squadrone.

Ordine di colonna in massa.

(Tav. 5, *fig.* B.) In quest'ordine, la distanza da uno squadrone all'altro è di 12 passi, misurata dalla groppa dei cavalli di 2.ª riga di uno squadrone, alla testa dei cavalli di 1.ª riga dello squadrone che segue.

Gli uffiziali sono situati come nell'ordine in colonna per squadroni con distanza.

I capitani, sul fianco della colonna, a 5 passi dal lato delle guide ed all'altura dei comandanti dei plotoni.

I serrafile alla dritta della 2.ª riga dei rispettivi plotoni.

Ordine di colonna per difilare (per plotoni.)

(Tav. 6, *fig.* A.) Il colonnello, alla testa della colonna, a 20 passi dalla 1.ª riga del 1.º plotone. Il tenente colonnello alla sua dritta un passo laterale, e con la testa del suo cavallo all'altura della spalla del cavallo del colonnello; l'aiutante maggiore marcia nello stesso modo alla sinistra del colonnello.

Gli aiutanti ed il portastendardo che li seguono marciano in una riga, un passo dietro alla groppa dei cavalli del tenente colonnello e dell'aiutante maggiore.

Il caporale trombetta si unisce ai trombetti.

Il maggiore più antico, a 10 passi avanti la 1.ª riga del 1.º plotone del 3.º squadrone.

L' altro maggiore, a 10 passi dietro la 2.ª riga dell'ultimo plotone del 4.º squadrone.

I maggiori sono seguiti dal loro rispettivo portastendardo.

I capitani, al centro dei 1.i plotoni, a 2 passi dalla 1.ª riga.

I comandanti dei plotoni, al centro dei loro plotoni, un passo avanti la 1.ª riga: quelli che comandano i 1.i plotoni stanno, ad un passo laterale ed a sinistra dei capitani, conservando la distanza di un passo dalla 1.ª riga del plotone.

I chirurgi a 5 passi dalla 2.ª riga dell'ultimo plotone della colonna dalla parte opposta delle guide.

Gli uffiziali nel difilare per avanti la persona alla quale si rendono gli onori, volgono la testa dalla parte ove sta. I sottuffiziali e cavalieri conservano la testa diretta.

Lo stendardo e gli uffiziali superiori rendono gli onori conformemente alla reale ordinanza di piazza.

I trombetti suonano la *marcia* e si situano rimpetto alla persona innanzi la quale si difila, lasciando l' intervallo necessario per passarvi la colonna; quando la colonna è passata ritornano al loro posto.

(Tav. 6, *fig.* B.) Nel difilare per metà di squadrone, i capitani marciano avanti il centro della 1.ª metà di squadrone, a 5 passi dalla 1.ª riga.

Digitized by Google

(Tav. 6 , *fig.* C.) Nel difilare per squadroni, i capitani, i comandanti dei plotoni ed i serrafile marciano come nell' ordine di colonna per squadroni con distanza.

In tutti gli ordini di colonna quando il colonnello marcia alla testa, i trombetti marciano a 10 passi avanti di lui.

Nelle evoluzioni si situano al lato opposto delle guide, a 25 passi dal fianco ed all' altura del centro della colonna.

La guida, se non è dalla parte della persona per avanti la quale si difila, bisogna a 50 passi prima indicarla dalla sua parte.

ARTICOLO IV.

Della istruzione dei corpi.

Il colonnello è risponsabile dell' istruzione del reggimento, e non può in alcun modo allontanarsi dalle disposizioni contenute nella presente ordinanza, attenendosi anche a quanto è prescritto nella reale ordinanza di piazza e specialmente nel capitolo 3.° del titolo 3.° su quest' oggetto.

Egli assiste, per quanto le altre sue incombenze lo permettono, alle istruzioni teoriche e pratiche, e particolarmente a quella degli uffiziali riuniti.

Il tenente colonnello è specialmente incaricato di sorvegliare l' istruzione del reggi-

mento, ed a lui sono diretti gli ordini del colonnello relativi alla stessa.

I maggiori sorvegliano l'istruzione sotto gli ordini del tenente colonnello.

È a cura dei comandanti dei corpi di fare che mediante le *scuole teoriche*, l'istruzione sia prontamente diffusa tra gli uffiziali, e che acquistino la pratica di quello che devono insegnare, coi mezzi prescritti dalle ordinanze.

Nelle istruzioni, deve seguirsi la successione delle lezioni stabilite nella presente ordinanza, e solo dopo essersi conosciute perfettamente le precedenti, si procede oltre.

L'istruzione individuale essendo la base dell'istruzione degli squadroni, dalla quale dipende quella d'un reggimento, ed i primi principî esercitandovi la più grande influenza, dev'esser sorvegliata con particolar cura destinandovi sin dalle prime lezioni, tanto a piedi che a cavallo, gli uffiziali e sottuffiziali più idonei. La massima vigilanza occorre quindi adoperare perchè l'istruzione individuale venga eseguita in modo uniforme e preciso, e ciò vie maggiormente perchè riesce difficilissimo correggere una recluta dai difetti contratti in principio.

Non tutti gli uomini riuniscono allo stesso grado d'intelligenza la pazienza necessaria per istruirne altri; è perciò essenziale il saper scegliere gli uffiziali e sottuffiziali incaricati per l'istruzione delle reclute.

La scelta ed il numero degl'instruttori è fatta dal capo del corpo.

I capitani propongono i sottuffiziali più idonei per quest' oggetto.

Ciascuno squadrone fornisce un egual numero d' instruttori, e le reclute son ripartite tra i propri sottuffiziali.

Ciascun corpo avrà un luogo destinato per l' istruzione delle reclute. L'aiutante maggiore n' è specialmente incaricato e ne dirige l' andamento: l' uffiziale superiore di settimana vi assiste.

Dopo che le classi d' istruzione sono state riunite ed ispezionate dai sottuffiziali di settimana, uno degl'instruttori ne prende il comando e se ne rende responsabile verso l'aiutante maggiore sino a che non giunge sul luogo destinato per l' istruzione: nello stesso modo deve ricondurre le classi al quartiere.

Gli uffiziali di settimana assistono alle istruzioni delle reclute del proprio squadrone nelle ore in cui non sono chiamati dai doveri del servizio interno.

L' aiutante maggiore tiene lo stato generale delle classi.

Gli uffiziali e sottuffiziali instruttori tengono parimente lo stato nominativo delle classi loro affidate.

Al primo di ciascun mese lo stato generale delle classi, tanto a piedi che a cavallo è presentato al colonnello per rendergli conto delle mutazioni avvenute.

Quando l' aiutante maggiore giudica che delle reclute sieno in istato di passare da

una classe all' altra, lo rapporta al tenente colonnello che le presenta al capo del corpo per esaminarle.

Gl' instruttori si devono situare ad una distanza tale, da farsi intendere e poter con un colpo d'occhio abbracciare l'assieme degl' individui che istruiscono, lasciando il loro posto solamente per le rettificazioni indispensabili nella posizione e nella esecuzione dei movimenti. Devono procurare che le reclute prendano da loro la posizione additata, e non situarle che quando sia impossibile farsi intendere altrimenti.

Gl' instruttori ripetono in poche parole la spiegazione delle cose non ben capite servendosi sempre dei medesimi termini per dimostrare gli stessi principî. Devono unire spesso l'esempio al precetto fissando l'attenzione delle reclute con tuono animato, e farle passare da un movimento all' altro allorchè il primo è stato eseguito in modo soddisfacente. Infine si mostreranno giorno per giorno più esigenti sulla precisione e sull' insieme.

Durante il riposo, gl' instruttori devono interrogare le reclute, per assicurarsi che la lezione sia stata ben capita. Nelle *scuole teoriche* si esige che i comandi e le spiegazioni sieno fatte come se si fosse sul terreno.

Gradazione dell' istruzione.
(Reclute.)

L' istruzione della recluta comincia dal travaglio a piedi. La prima settimana dopo giunta al reggimento s' impiega esclusivamente ad istruirla in tutt' i dettagli di disciplina, di polizia e del servizio interno, come di ciò ch' è relativo alla tenuta del cavaliere ed al governo del cavallo.

Le s' impara a saltare a cavallo ed a terra in pelo.

Se le fanno conoscere le principali parti dell'armamento e dell'equipaggio; la maniera di tenerle proprie, il modo di avvolgere il cappotto, di piegare la roba e di situarla nel valigiotto.

Queste diverse istruzioni sono date dai caporali, sotto la sorveglianza del 2.° sergente e dell' uffiziale del plotone.

Le reclute dopo otto giorni sono messe alla prima lezione a piedi, continuando ad istruirle sui dettagli qui sopra menzionati.

Esse vengono esercitate nella istruzione a piedi, per quanto è possibile due volte al giorno, per un' ora e mezzo. Il tempo del riposo è impiegato a farle conoscere i doveri degli uomini di guardia.

Allorchè sono alquanto innoltrate nell' istruzione a piedi vengono ammesse all' istruzione a cavallo.

Le reclute devono nello spazio circa di

due mesi essere nello stato di montare la guardia al quartiere.

Prima che la recluta sia messa a fare il servizio a piedi, se le fanno conoscere le parti della bardatura, i mezzi di mantenerle, non che il modo di sellare, disellare, imbrigliare, sbrigliare, mettere il carico e toglierlo.

Caporali.

I caporali devono saper eseguire tutte le lezioni a piedi ed a cavallo, ed essere nello stato d'insegnare almeno le due prime lezioni a piedi e la prima lezione a cavallo.

La loro istruzione teorica deve comprendere, oltre queste lezioni, tutt' i dettagli relativi alle diverse funzioni del loro grado, nel servizio interno, in quello di piazza, ed in quello di campagna.

Il colonnello sceglie, in ciascuno squadrone, un numero di cavalieri che possono essere ammessi alla *scuola teorica* dei caporali.

Secondi e primi sergenti.

Questi sottuffiziali devono saper eseguire a piedi ed a cavallo, tutto ciò ch' è prescritto nella presente ordinanza e poter insegnare le lezioni della *scuola del cavaliere*. Devono inoltre conoscere tutt' i dettagli del servizio, per sostituire al bisogno gli uffiziali. La loro teoria deve abbracciare le *basi dell'istru-*

zione, la *scuola del cavaliere*, la *scuola del plotone*, e la *scuola dello squadrone*; dippiù, i regolamenti sul servizio interno, di piazza e di campagna in ciò che riguarda il loro grado.

Il colonnello sceglie negli squadroni, quei caporali che giudica suscettibili di ammettere a questa scuola teorica.

Uffiziali.

Gli uffiziali, dal colonnello sino all'alfiere, devono essere nello stato di comandare ciascuno ciò che riguarda il proprio grado.

Nessuno è reputato completamente istruito, se non sa spiegare ed eseguire tutto ciò che è contenuto nella presente ordinanza.

La *teoria* degli uffiziali deve comprendere quanto é contenuto in questa ordinanza, e tutt' i regolamenti che concernono il loro dovere sulle diverse posizioni, tanto in pace, che in guerra.

Il colonnello, se lo giudica a proposito, può per qualche volta dispensare dalla *scuola teorica* gli uffiziali la di cui istruzione è completa.

Digitized by Google

ARTICOLO V.

Istruzione delle reclute nell' interno del quartiere.

Modo di piegare il cappotto.

Il cappotto col rovescio in sotto, si spiega per intero; le maniche sono messe per lungo paralellamente tra loro, la distanza da fuori e fuori dev' essere tre palmi; le due ali sono rivolte in dentro, in modo che le pieghe tocchino le maniche; si fa una seconda piega con l' estremità che restano rivolte verso la parte interna. Si piega la parte superiore del cappotto sino al giro delle maniche, dopo averne su di esso distesa la pellegrina, piegando in sotto le punte ch' escono fuori; si piega la parte inferiore per un palmo e quarto, in guisa che il cappotto prenda una figura rettangolare, la di cui larghezza è tre palmi. S' incomincia ad avvolgere strettamente il cappotto dalla parte superiore, appoggiando il ginocchio sulla parte avvolta per contenerla, in tal modo si continua finchè sia interamente avvolto, e che presenti la forma di un cilindro: le pieghe devono essere allo stesso livello. Il cappotto è contenuto agli estremi da due coregge.

*

Modo di piegare e situare la roba nel valigiotto.

Circa al modo di piegare e situare la roba nel valigiotto, in ciascun corpo, verrà stabilito dal rispettivo comandante un metodo uniforme ed analogo all'equipaggio che si ha.

Modo di mettere il briglione al cavallo.

Il cavaliere col briglione pendente dal braccio sinistro, si situa rimpetto l'occhio sinistro del cavallo e colla mano dritta, dopo di aver tolta la cavezza, prende la barbozza mettendo il pollice sulla barra per fargli aprire la bocca; colla mano sinistra, tiene il briglione pel soprattesta ed introduce il morso nella bocca; con la mano dritta, intromette le orecchie tra il soprattesta ed il frontale cominciando dall'orecchio dritto e liberando interamente il ciuffo; finalmente affibbia il sottogola.

Modo di contenere e condurre il cavallo a mano col briglione.

Il cavaliere dal lato sinistro del suo cavallo ed all'altura della ganascia, tiene con la mano dritta le redini del briglione a 2 pollici dalla barbozza, le unghie in sotto, il pollice allungato sulla redine sinistra; gli estremi delle redini nella mano sinistra,

la quale è situata sul proprio lato. In tal modo il cavaliere conduce il cavallo, avvertendo di deciderlo a mettersi in movimento prima che vi si metta egli stesso.

Modo di saltare a cavallo in pelo e saltare a terra.

Le redini del briglione, essendo passate sul collo del cavallo, il cavaliere le situa nella mano sinistra, in modo che la redine dritta sia incrociata sulla sinistra; prende con la stessa mano un ciuffo di crini, verso la metà del collo del cavallo, in modo che la loro estremità esca dalla parte del dito mignolo; situa la mano dritta sul garrese, il pollice a sinistra, le altre dita a dritta; si solleva leggermente sui pugni, il corpo dritto; passa la gamba dritta tesa per sopra la groppa del cavallo senza toccarla e si situa leggermente a cavallo.

Per saltare a terra; il cavaliere incrocia le redini nella mano sinistra; prende con la stessa mano un ciuffo di crini, come per saltare a cavallo; situa la mano dritta sul garrese. Indi si solleva sui pugni, passa la gamba dritta tesa per sopra la groppa del cavallo senza toccarla, avvicinando la coscia dritta alla sinistra, il corpo dritto, e salta leggermente a terra sulla punta dei piedi, piegando un poco le ginocchia.

Modo di sellare.

Il cavaliere prende la sella per l' arcione d'avanti con la mano sinistra, situando la dritta sotto l' arcione di dietro. Si porta sul lato sinistro del cavallo, avvicinandosi dalla parte della groppa per non spaventarlo, pone leggermente la sella sul dorso, un poco in dietro per facilitare il mezzo di passare la coda nella groppiera.

Dal lato sinistro della groppa del cavallo, prende colla mano sinistra la coda, e con la dritta, dopo di averne avvolto i crini intorno al tronco, la passa nella groppiera, badando di togliere quei crini che restando tra il codone ed il tronco potrebbero cagionarvi delle ferite. Passando quindi sul lato dritto, solleva la sella portandola verso il garrese; abbatte le staffe, il pettorale, la coreggia dello stivaletto di moschetto o di carabina e la cinghia, passando quest' ultima nell' occhio della falsa camarra.

Ritorna sul lato sinistro del cavallo, ed assicuratosi che sotto la sella non vi sia niente da poterlo ferire, affibbia la cinghia ed il pettorale, in modo che per quanto la cinghia sia stretta vi si possano tra essa ed il corpo del cavallo introdurre le dita.

Il cavallo è ben sellato quando la sella è situata sul centro del dorso a tre dita dalle spalle; se avanza troppo sul garrese lo ferisce probabilmente, impedendo

inoltre il movimento delle spalle; se è situata troppo indietro ferisce il cavallo sugli arnioni (*rognoni.*)

La rosa del pettorale dev' esser situata in mezzo al petto, acciò i lati passando al di sopra delle punte delle spalle non ne impediscano i movimenti. La groppiera dev' essere, nè troppo lenta, nè troppo tesa, perchè nel primo caso il suo effetto è nullo e nel secondo offende il cavallo sotto la coda.

Modo di situare il carico sul cavallo

Si colloca la mantiglia sulla sella, con la parte anteriore piegata sul seggio; si passano le coregge di carico e quelle di moschetto o di carabina per gli asoli della mantiglia; e si legano, bene attortigliate, alle coregge delle fonde, il briglione a sinistra e la corda da foraggio a dritta.

Si situa il cappotto stringendo la coreggia di mezzo, in modo che fermato al pomo della sella scenda avanti le fonde senza oltrepassarle; con le coregge laterali si stringono gli estremi del cappotto, abbracciando il briglione e la corda da foraggio. Si mette la pistola nella fonda sinistra, ed i ferri da cavallo nella fonda dritta.

Si situa il valigiotto sulle coregge di carico stese per lungo sulla groppa del cavallo, stringendo prima la coreggia di mezzo e quindi le laterali, a 3 pollici di distanza dalla prima, le fibbie in una linea sulla cucitura del valigiotto; con la coreggia di mezzo deve essere tenuta la gamella.

La mantiglia è tenuta dalla sopracinghia e

dalla falsetta che la stringe in giro, senza che la parte d'avanti della falsetta tocchi il cavallo; la fibbia della falsetta deve corrispondere sulla fonda sinistra.

Il sacco è collocato all' orlo dell' arcione di dietro, ed è tenuto dalle coregge di carico; esso contiene la sacchina nella quale vi è l' intero trasto, il morale, gli stivali, la cavezza ed il foraggio, tutto ripartito egualmente nei due lati. Gli oggetti contenuti nella sacchina, devono essere messi di piatto ed avvolti nell' appannatoio. L' apertura del sacco, ben serrata e nascosta nel sacco stesso, dev' essere al lato sinistro.

Dovendo portarsi un fascio da foraggio, si ripartisce in due fastelli di egual peso, strettamente legati dalla corda di foraggio e situati uno per lato sul d'avanti della sella.

Modo d' imbrigliare.

Il cavaliere situato rimpetto l' occhio sinistro del cavallo, introduce l' avambraccio sinistro tra le redini della briglia, del filetto, e fra il soprattesta ed il frontale della briglia; tiene nella mano sinistra il cavezzino per la parte superiore; toglie la cavezza di scuderia sfibbiando il sottogola e ritirandola da sopra il capo del cavallo con la mano dritta, e vi sostituisce il cavezzino con la sinistra; introduce l' orecchie del cavallo, tra il soprattesta ed il frontale, cominciando dall' orecchio dritto, mentre contiene il cavallo

col braccio dritto avvolto da sotto in sopra attorno al collo; affibbia il sottogola ed avvolge l'estremità del ronzale alla coreggia della fonda sinistra; introduce la travetta del morso del filetto nell'anello dritto del cavezzino. Mette in seguito la mano dritta alla barbozza del cavallo col pollice sulla barra, per fargli aprire la bocca, e dopo avervi introdotto il morso del filetto, mette l'altra travetta nello anello sinistro del cavezzino. Quindi passa le redini del filetto sul collo del cavallo; prende la briglia pel soprattesta con la mano sinistra, le unghie rivolte in giù ed introduce il morso nella bocca del cavallo, tenendo la mano dritta alla barbozza, come si è praticato pel morso del filetto; intromette le orecchie tra il soprattesta ed il frontale, l'orecchio dritto il primo, liberando il ciuffo. Infine affibbia la museruola passandola per sotto le catenelle del filetto; attacca il barbazzale ed affibbia il sottogola.

Il cavallo per essere bene imbrigliato deve avere le fibbie del facciale della briglia, del cavezzino e quelle del sottogola, alla medesima altezza; il sottogola non molto stretto, per non impedire la respirazione del cavallo; la museruola affibbiata in modo, che senza impedirgli la respirazione non gli permetta di aprire troppo la bocca; i facciali della briglia devono stare dietro le ossa delle tempie.

Modo di sbrigliare.

Il cavaliere si situa sul lato sinistro in direzione della testa del cavallo col braccio sinistro passato fra le redini della briglia; stacca il barbazzale dall' uncinetto e sfibbia la museruola ed il sottogola. Colla mano dritta fa risalire le redini del filetto sin sopra il soprattesta e passandole per sopra le orecchie del cavallo, le fa cadere nella piegatura del braccio sinistro; libera le travette del filetto dagli anelli del cavezzino; toglie la briglia dalla testa del cavallo, cominciando a disimpegnare prima l'orecchio dritto; introduce il braccio sinistro tra il frontale ed il soprattesta della briglia per avere le mani libere; scioglie il ronzale dalla coreggia piccola della fonda per legare il cavallo; avvolge il tutto con le redini della briglia con due giri al di sotto del frontale, facendo uscire l'estremità delle redini tra il frontale ed il soprattesta, per poter sospendere la briglia.

Al cavezzino si sostituisce la cavezza di scuderia, quando è ordinato.

Modo di togliere il carico.

Il cavaliere sfibbia le coregge di carico, prima le laterali, toglie il sacco ed il valigiotto; sfibbia la falsetta, piegando la parte anteriore della mantiglia sul seggio della

sella; sfibbia le coregge che tengono il cappotto, prima le laterali; leva il cappotto, il briglione e la corda da foraggio; caccia la pistola ed i ferri da cavallo dalle fonde; sfibbia e toglie la sopraccinghia, leva la mantiglia, avendo cura che le coregge di carico e quella di moschetto o di carabina si faccino passare negli asoli senza romperli; piega la mantiglia in due, colla fodera in fuori, vi mette sopra tutte le robe avvolgendole dentro, e contenendole con la sopraccinghia. Finalmente attortiglia le coregge, e toglie la sella, com'è indicato.

Modo di levare la sella.

Il cavaliere alza la staffa sinistra sul seggio della sella; sfibbia il pettorale e la cinghia; passa al lato dritto, per togliere la cinghia dall'occhio della falsa camarra ed alzarla sul seggio col pettorale, togliendo il fango se ve ne fosse; alza la staffa dritta, e porta la sella un poco in dietro. Ritorna quindi sul lato sinistro, per togliere la coda dalla groppiera, alzando quest' ultima sul seggio, e passando la coreggia di mezzo del cappotto nel codone. Toglie la sella prendendola con la mano sinistra sotto l'arcione d'avanti, e con la dritta sotto l'arcione di dietro.

ARTICOLO VI.

Nomenclatura delle parti che compongono l' armamento del soldato.

Del moschetto.

(Tav. 7, *fig.* A.) LA PIASTRINA,
La testa (1),
La coda (2),
Le viti traverse (3),

(*Fig.* B.) IL CANE,
La chiave o testa del cane (1),
Il sopra cane (2),
Il sotto cane (3),
La vite della noce (4),

(*Fig.* C.) L' ACCIARINO,
La vite (1),

(*Fig.* D.) LA MOLLA DELL' ACCIARINO,
La vite (1),

(*Fig.* E.) Il BACINETTO,
La vite (1),

(*Fig.* F.) LA NOCE,
Il primo dente (1),
Il secondo dente (2),
Il quadro forato (3),

(*Fig.* G.) LA BRIGLIA DELLA NOCE,
La vite (1),

(*Fig.* H.) LO SPARATORE,
La vite (1),

(*Fig.* I.) LA MOLLA DELLO SPARATORE,
La vite (1),

(*Fig.* K.) LA BALESTRA REALE;
La vite (1),

(Tav. 8, *Fig.* A.) LA CANNA,
Il vitone (1),
La codetta del vitone (2),
La vite della codetta (3),
La tenuta della baionetta (4),
Il focone (5),

(*Fig.* B.) LA CASSA (*è tutta la parte in legno.*)
Il canale della cassa (*è l' incavo della cassa dov' è allogata la canna.*)
Il canale della bacchetta (*è l' incavo della cassa dov' è allogata la bacchetta.*)
L' incastro della piastrina (*è l' incavo della cassa dov' è allogata la piastrina.*)
L' impugnatura (1),
La faccia (*è la parte concava che si adatta alla guancia nell' impostare.*)
Il calcio (2),
La molla del boccaglio (3),
La molla della granadiera (4),

Digitized by Google

Il boccaglio (5),
La mira (6),

La granadiera (7) ,
L' anello portacoreggia (8) ,

La contropiastrina *(è una lametta di ottone incastrata nella cassa che serve di rosetta alle teste delle viti della piastrina.)*

Il guardagrilletto *(è un pezzo di ferro incastrato sulla cassa , forato in più parti pel giuoco del grilletto e pel passaggio delle viti.)*

L'anello di portacoreggia colla sua vite (9),
Le viti a legno *(fermano la coda del guardagrilletto sulla cassa.)*

Il grilletto (10),
Il pernetto *(ferro cilindrico che attraversa la testa del grilletto.)*

Il ponte o guardamano (11),
La vite (12),

La boccia (13),
Le viti a legno (14),

La bacchetta (15),
Il bottone (16),
La punta *(è l' estremità opposta al bottone.)*
La coreggia di moschetto (17),
(*Fig*. C.) La baionetta,

La punta (1),
La lama (2),
Il collo (3),
Il tubo (4),
L'intaglio *(è l'apertura sul tubo ove passa la tenuta della baionetta.)*
Il taralletto con la sua vite (5),

IL FODERO DELLA BAIONETTA (6),
Il puntale (7),
Il boccaglio (8).

Della carabina.

(Fig. D.) La canna, la piastrina, e la cassa, essendo simili in quanto alla forma a quelle del moschetto, le loro varie parti hanno la stessa denominazione.
La mira (1),

IL BOCCAGLIO (2),

LA GRANADIERA (3),

IL PORTACARABINA (4), col suo anello.

Della pistola.

(Fig. E.*)* La canna e la piastrina sono simili in quanto alla forma a quelle del moschetto.

*

La cassa (*è tutta la parte in legno.*)
L' impugnatura (1),
La briglia (2),
La calotta (3),
La cappuccina (4),

La bacchetta (5), col suo anello.

Della Sciabla.

(*Fig.* F.) La lama,
Il forte (1),
Il debole (2),
La punta (3),
Il taglio (4),
Il falso taglio (5),
Il dorso (6),
Il piatto (7),
Il ricasso o spiga (8),

(*Fig.* G.) L' impugnatura (1),
I cordoncini (2),
La calotta o pomo (3),
La verola o bottone (4),
La guardia *(formata dagli archi)* (5),
L' elsa (6),

Il fodero (7),
Il boccaglio colla sua vite (8),
Le fascette con gli anelli (9),
Il dardo (10),
L' anima di legno.

Della lancia.

(*Fig.* H.) L'ASTA (*è tutta la parte in legno.*)
LA LAMA (1),
La punta (2),
I tagli (3 e 4),
Il tubo (5),
Le ali con le loro viti a legno (6 e 7),
Le viti della banderuola (8 9 e 10),

L'ARTIGLIO (11),

Il PUNTALE con le ali e viti (12),

Il BRACCIALETTO col suo soatto (13),

La BANDERUOLA (14) col suo soatto (15).

ARTICOLO VII.

Nomenclatura delle diverse parti che compongono la sella e la briglia

Della sella.

(Tav. 9, *fig.* A e B.) L'arcione d'avanti (1),

Parti in legno.
L'arcione di dietro (2), col suo intaglio (3),
Le bande (4), coi loro prolungamenti detti palette (5),

Digitized by Google

Parti in ferro.
- La piastra d'avanti (6),
- La piastra di dietro (7),
- Le piastre delle palette (8),
- I portastaffe (9),
- Le ciappe delle fonde con gli anelli quadrati (10),
- La ciappa di mezzo con l'anello quadrato (11),
- Le grappe delle contropunte della groppiera (12).

(*Le suddette parti di legno ed in ferro, formano il fusto della sella.*)

(*Fig.* C e D.) Il seggio (1),
Il burello o rivettino del seggio (2),
Le faldine (3),
I bottoni delle faldine (4),
Le falde (5),
Il pomo della sella (6),
Le grappe delle fonde (7),
L'anello della coreggia di moschetto o di carabina (*è fissato sul pomo della sella al di sopra del cappelletto delle fonde.*)
L'arcione di dietro (8),
L'orlo dell'arcione (9),
Le contropunte del pettorale (10),
Le contropunte della groppiera (11),
Le contropunte del pannello (12),
Le coregge del cappotto,
Le coregge del valigiotto,
La coreggia di moschetto o di carabina col cuscinetto,

Digitized by Google

La coreggia dello stivaletto collo stivaletto,
Il falso seggio (13),
Le controfalde (14),
Le controcigne (15),

(*Fig.* E ed F.) Pannello,
Il porto o libertà di schiena (1),
I lati del pannello (2),
La fascia del pannello (3),
Gli occhi del pannello (4),
Le borsette delle punte dell' arcione d' avanti (5),
Le borsette delle palette (6),
I passanti delle contropunte della groppiera (7),
Le fibbie del pannello (8),

(*Fig.* G.) Fonde,
Il cappelletto delle fonde (1),
Il cerchio di ferro rivestito di cuoio (2),
Il pomo della fonda (3),
Le coregge delle fonde (4),
Le coregge piccole delle fonde (5),
(*Queste coregge fissano le fonde alla sella.*)
I passanti delle coregge delle fonde (*sono fissati al di sotto delle fonde*),

(Tav. 10, *fig.* A.) Staffe e Staffili,
L' occhio della staffa (1),
Gli archi della staffa (2),
La base della staffa (3),

Lo staffile (4),
La fibbia dello staffile (5),
Il passante dello staffile (6),

(*Fig.* B.) Pettorale,
I lati del pettorale (1),
Le fibbie del pettorale (2),
La falsa camarra (3),
La fibbia della falsa camarra (4),
La rosa del pettorale (5),

(*Fig.* C.) Groppiera,
La forchetta superiore (1),
Le fibbie della groppiera (2),
La forchetta inferiore (3),
Il codone (4),

(*Fig.* D.) Cinghia,
Le fibbie della cinghia (1),

(*Fig.* E.) Sopraccinghia,
La Fibbia della sopraccinghia (1),
I passanti (2),
La controcinghia (3),
I passanti della falsetta (4),
La falsetta con la sua fibbia.

Della briglia.

(*Fig.* F.) Briglia,
Il soprattesta colla sua catenella (1),
Le contropunte dei facciali (2),

Le contropunte del sottogola (3),
I facciali o le sguance (4) colle loro fibbie,
I portamorsi (5) coi loro passanti e fibbie,
Il sottogola (6) colle sue fibbie,
La mezza luna (7),
Il passante corsoio del sottogola (8),
Il frontale (9),
La crociera (10),
La rosa della crociera (11),
La museruola (12) colla sua fibbia,
Le redini (13),
I portaredini (14) colle loro fibbie,
Il bottone delle redini (15),
Il passante corsoio delle redini (16),
Il morso della briglia (17).

(*Fig.* G.) Cavezzino,
Il lato grande (1) colla sua fibbia,
Il lato piccolo (2),
La coreggia del soprattesta con fibbia (3),
Il frontale (4),
Il sopra naso (5),
Il sotto barba (6) col suo passante,
Gli anelli con maglia (7),
Gli anelli quadrati (8),
Il ronzale di cuoio (9) colla sua fibbia.

(*Fig.* H.) Filetto,
Le redini del filetto (1),
I portaredini (2) colle loro fibbie,
Passaggio per le redini della briglia (3),
Il morso del filetto (4),

(*Fig.* I.) Briglione,
Il soprattesta (1),
La contropunta del facciale (2),
La contropunta del sottogola (3),
I facciali (4) la fibbia del facciale col suo passante,
Il sottogola (5) colla sua fibbia,
I portamorsi (6) colle loro fibbie,
Le redini (7),
I portaredini (8),
Il bottone delle redini (9),
Il morso del briglione (10).

ARTICOLO VIII.

Dell' imboccatura.

(Tav. 11, *fig.* A.) Il *morso* è composto di sette pezzi principali di ferro, e sono:

L' *imboccatura* (1), le *guardie* (2), gli *anelli* (3), il *barbazzale* (4), e la *traversa* (5),

Gli altri pezzi sono l' *esse* (6), e l' *uncinetto* (7).

L' *imboccatura* è fissata alle guardie nei *buchi d' incastro* (8), mediante una ribaditura ai *perni d'incastratura* (9); essa è divisa in *cannoni* (10), e *libertà di lingua* (11).

I *cannoni* agiscono sulle barre e costringono il cavallo all' ubbidienza, mediante l' aiuto del barbazzale.

La *libertà di lingua* serve per non com-

primere la lingua e lasciare libera l'azione dei *cannoni* sulle barre.

Le *guardie* fanno agire l'imboccatura ed il barbazzale.

In ciascuna di esse si considera la *parte superiore*, il *bottone* e la *parte inferiore*.

Nella *parte superiore* ch'è di forma piatta vi è l'*occhio di portamorso* (12), e l'*occhio di uncinetto* o *d'esse* (13).

Il *bottone* (14) ch'è la parte più grossa della guardia serve a rinforzarla, ov'è indebolita dal *buco d'incastro*.

Nella *parte inferiore* vi è l'*occhio dell'anello* (15).

L'*occhio di portamorso* serve per passarvi i portamorsi.

Gli *occhi dell'uncinetto* o *dell'esse* servono per fissare l'uncinetto o l'esse del barbazzale.

Il *buco d'incastro* serve per ricevere il perno d'incastratura.

L'*occhio dell'anello* serve per contenere l'anello di portaredine.

La *traversa* serve per consolidare il morso ed impedire alle redini d'un cavallo vicino d'impegnarsi nelle guardie.

(*Fig.* B.) Il *barbazzale* è composto di *maglie* (1) ed *anelli* (2); le *maglie* agiscono sulla barbozza del cavallo, e gli *anelli* servono a fissare il barbazzale all'esse ed all'uncinetto; essi sono al numero di tre, due

dalla parte dell' uncinetto, ed uno dalla parte dell' esse.

L' *esse* serve per fissare il barbazzale al morso, e l' *uncinetto* per attaccare il barbazzale.

(*Fig.* A.) Le *borchie* (16) coprono i bottoni e servono per ornamento; esse hanno delle *orecchie*, mediante le quali si fissano alle guardie del morso con *chiodi ribaditi*.

(*Fig.* C.) Il *morso del filetto* è composto di sette pezzi di ferro.

La *parte dritta* (1), la *parte sinistra* (2), la *maglia di congiunzione* (3), gli *anelli ad ale* (4), per ricevere le redini, e le *catenelle* (5) che sono unite agli anelli. Ciascuna *catenella* termina con una *travetta* (6), la quale s' introduce nell' anello del cavezzino e serve a mantenere il morso del filetto nella bocca del cavallo.

(*Fig.* D.) Il *morso del bridone* è composto di quattro pezzi di ferro.

La *parte dritta* (1), la *parte sinistra* (2), ed i due *anelli ad ale* (3), per ricevere le redini ed i portamorsi dei facciali.

Per adattare bene il morso ad un cavallo, è d' uopo conoscere:

1.° Gli effetti del morso,

2.° La bocca del cavallo,

3.° L' assieme della conformazione del cavallo.

Gli effetti del morso sono in ragione della sua struttura.

Il morso è *ordinario*, quando le guardie sono *dritte*, vale a dire che l'occhio dell'anello trovasi sul prolungamento della linea che passa pel centro del bottone ed il mezzo dell'occhio di portamorso, qualunque sia la forma delle guardie, e che l'imboccatura è *media* (*mezzo montata*), (*fig.* E, (1).) cioè che i cannoni sono doppi ed obbliqui e la libertà di lingua poco elevata.

Il morso è *dolce*, quando le guardie sono *corte*, quando l'occhio dell'anello si trova dietro la linea sopra descritta e che l'imboccatura è leggermente curvata (*a cannoncino*), (*fig.* E, (2).) cioè che il cannone è grosso vicino all'incastratura, obbliquo e quasi senza libertà di lingua.

Il morso è *duro*, quando le guardie sono *lunghe*, quando l'occhio dell'anello si trova avanti la linea sopra descritta e che l'imboccatura è *forte* (*montata*), (*fig.* E, (3).) ossia che i cannoni sono dritti e sottili, e la libertà di lingua elevata.

L'altezza della parte superiore delle guardie e la posizione dell'occhio di portamorso rende l'azione del morso più o meno forte. Se l'occhio è elevato, il morso resiste ai movimenti delle guardie e fa una più forte impressione nella bocca e sulla barbozza: se al contrario l'occhio è troppo basso, il morso cede al movimento delle guardie, gira nella bocca del cavallo, fa l'altalena e produce minor effetto.

Digitized by Google

Nella bocca del cavallo è necessario considerare le parti interne ed esterne.

Le parti interne sono la *lingua*, il *canale*, nel quale riposa la lingua, gli *scaglioni*, le *barre*, e la *parte interna delle labbra.*

Le parti esterne sono le *ossa della ganascia*, il *canale* fra queste medesime ossa, la *fenditura* o *commessura delle labbra*, la *parte esterna delle labbra*, e la *barbozza.*

Le parti più sensibili della bocca del cavallo sono le *barre* e la *barbozza;* la *lingua* e le *labbra* lo sono meno.

Le barre elevate, taglienti e scarne, dinotano una somma sensibilità: essa diminuisce in proporzione che le barre sono più basse, rotonde e molto coverte di carne, e che la barbozza è grossa e carnosa.

Se un cavallo è ben conformato, libero nei suoi movimenti e franco nelle sue andature, vi è da presumere che la sua bocca è buona.

Quando un cavallo ha le membra deboli, il corpo lungo, e che non ha accordo nel suo assieme, esige in generale somma cura per adattargli il morso, perchè difficilmente si sottomette all' azione del morso, non potendo sopportarne gli effetti senza soffrire e senza procurare di evitarli.

Se un cavallo ha la testa pesante, le membra grevi, e ch' è pigro e sconcio nelle sue andature, vi è da credere che la sua bocca è dura.

Ad un cavallo che ha le barre elevate, magre, taglienti, la lingua sottile, ed il canale concavo abbastanza per contenerla, bisogna dare un morso di *prima imboccatura (a cannoncino),* affinchè il cannone, avendo più doppiezza presso le guardie, carichi la lingua e le labbra, sgravando le altre parti della bocca. La lingua e le labbra, avendo per la loro poca sensibilità la forza di sostenere il morso, impediscono che questo faccia troppo effetto sulle barre e che le comprima in modo da cagionar dolore.

Quando un cavallo ha le barre sensibili, la lingua doppia ed il canale non sufficientemente incavato per farvela riposare, fa d'uopo dargli un morso coll'imboccatura *media (mezzo montata),* acciò la lingua, avendo alquanta libertà, il morso appoggi sulle barre e sulla lingua, senza che ne risulti incomodo. L'imboccatura *a cannoncino* ad una bocca così conformata, toglierebbe alla lingua la sua libertà ed agirebbe unicamente su questa parte ch'è la meno sensibile; la bocca sarebbe inceppata, ed il cavallo peserebbe alla mano e resisterebbe.

Quando un cavallo ha le barre poco elevate, rotonde e carnose, si deve dare un morso coll'imboccatura *forte (montata),* perchè questa specie di barre, avendo poca sensibilità, non possono acquistarne che con l'appoggio del morso che le comprime.

Al cavallo con la bocca troppo tagliata,

si deve dare un morso con le guardie lunghe, per impedire che il morso entri troppo nella bocca, ciò che dicesi *bere la briglia.*

Al cavallo con la bocca piccola e poco tagliata, si deve dare un morso leggiero; ma come la sottigliezza del ferro potrebbe recargli fastidio, perchè questi cavalli hanno ordinariamente le barre fine, delicate e sensibili, bisogna impiegare l'imboccatura *a cannoncino* con le guardie *corte* e di leggiero effetto.

Quando un cavallo *porta al vento* e sporge il naso, per farglielo abbassare, abbisognano delle guardie *lunghe* ed *ardite;* se ha nel tempo stesso la bocca sensibile, ciò che accade ordinariamente, l' imboccatura dev' essere *a cannoncino.*

Quando un cavallo porta la testa bassa e *s' incappuccia,* bisogna dargli delle guardie *corte*; se nel medesimo tempo ha la bocca poco sensibile, come accade ordinariamente, l' imboccatura dev' essere *montata.*

I cavalli bassi avanti, sono raramente seduti sulle anche; essi sentono il sopraccarico che la groppa rigetta sulle spalle, diffidano delle loro estremità anteriori, e cercano l'appoggio del morso. Essi hanno ordinariamente la bocca cattiva e pesano alla mano; bisogna dar loro un' imboccatura *montata,* con le guardie *ardite.* Nel caso che la bocca avesse molta sensibilità, cosa rara in questa sorta di cavalli, si adatta un' imbocca-

tura *a cannoncino*, con le guardie *ardite*. Questa imboccatura raddolcisce l'effetto delle guardie.

I cavalli bassi dietro, hanno ordinariamente un bel collo, ma le proporzioni del loro corpo, dinotano la poca forza del treno posteriore. Questi cavalli hanno il d'avanti leggiero e sono facili ad inalberarsi; bisogna dar loro delle guardie *corte* e di leggiero effetto.

L'imboccatura deve posare sulle barre un dito al di sopra degli scaglioni di sotto; se posasse più alto, farebbe increspare le labbra ed offenderebbe l'osso della barra ch'è più tagliente in questo sito; più basso toccherebbe lo scaglione di sopra. In nessun caso l'alto dell'imboccatura deve urtare il palato.

Il morso dev'essere nè largo, nè stretto; nel primo caso si rimuove e perde la sua posizione; nel secondo caso comprime e ferisce la bocca e può far contrarre l'abitudine al cavallo di prendere le guardie con le labbra, o di prendere una delle guardie fra i denti.

Il barbazzale dev'essere adattato in modo da produrre il suo effetto sulla barbozza, senza comprimerla quando la mano della briglia non agisce. Dev'essere nè troppo lento nè troppo stretto: nel primo caso, farebbe fare l'altalena al morso che non avrebbe più effetto; nel secondo caso, soggetterebbe troppo il cavallo e potrebbe indurlo a difendersi.

Digitized by Google

I puledri avendo spesso la barbozza molto sensibile, si può situare un pezzo di feltro o di cuoio fra il barbazzale e la barbozza per le prime volte, fino a che si abituano agli effetti del morso.

Il morso bene adattato deve agire su tutte le parti della bocca, secondo la loro sensibilità. Il cavallo allora lo sopporta con facilità, il che si vede quando lo mastica ed ha la bocca fresca.

I cavalli si difendono dal morso quando loro cagiona dolore; i più sensibili sono ordinariamente i più impetuosi; dacchè il morso li tormenta si spingono innanzi per evitare il dolore che credono un castigo; più sono trattenuti da mano inesperta, più forte è la pressione sulle barre; essa aumenta il male invece di rimediarvi e forma al cavallo una cattiva bocca.

Il cavallo che scuote la testa, annunzia l'incomodo che gli produce il morso. Vi sono dei cavalli che persistono nell'abitudine di scuotere la testa, benchè siasi rettificata l'imboccatura; allora la sola mano può correggere questo difetto e non la camarra, che falsamente si suppone potervi rimediare.

In generale bisogna adattare dei morsi *dolci* ai cavalli, e com'è impossibile che in un reggimento ciascun cavallo abbia un'imboccatura particolare, si hanno dei morsi di tre specie: *a cannoncino*, *mezzo montato*, e *montato*.

ARTICOLO IX.

Tocchi di tromba.

1. La generale.
2. Il buttasella.
3. Il buttacarico.
4. A cavallo.
5. Sciabla in mano.
6. Sciabla al fodero.
7. La marcia.
8. Alto.
9. Marcia.
10. Trotto.
11. Galoppo.
12. L'attacco.
13. La riunione.
14. Piede a terra.
15. Lo sveglio.
16. La visita.
17. Il governo.
18. L'acqua e la biada.
19. L'istruzione.
20. La chiamata.
21. La marcia a piedi.
22. La guardia.
23. Il bando.
24. La chiusura del bando.
25. Tocchi per gli onori.
26. L'ordine per gli uffiziali.
27. L'ordine per i 1.i sergenti.
28. L'ordine per i 2.i sergenti di settimana.

29. L' ordine per i forieri.
30. L' ordinario.
31. La scuola normale.
32. La distribuzione.
33. La chiamata dei consegnati.
34. Le punizioni.
35. La chiamata dei trombetti.
36. La preghiera.
37. La ritirata.
38. Il silenzio.

Pel servizio da cacciatori.

1. Cacciatori in avanti.
2. Stendere il cordone.
3. Fuoco.
4. Cessare il fuoco.
5. Fuoco di ritirata.
6. In avanti.
7. A dritta.
8. A sinistra.
9. Mezzo-giro.
10. Alto.
11. Passaggio dello stretto.
12. Riunione dei cacciatori.
13. Carica da foraggiatori.

Stando al *trotto*, per passare al *passo* si suona *Alto* ed *In avanti*.

Le tavole pei tocchi di tromba si trovano alla fine dell' ordinanza.

TITOLO II.

ISTRUZIONE A PIEDI.

Scuola del cavaliere a piedi.

1.—Questa scuola avendo per oggetto l'istruzione individuale e progressiva delle reclute, l'instruttore si attiene a quanto è stato prescritto nel Tit. I. Art. 4. sull' istruzione dei corpi, ed allorchè egli ha fatto eseguire ciascuno dei movimenti con perfezione, seguendo la serie indicata in ciascuna lezione, l' instruttore non si assoggetta più a questo ordine progressivo, ma deve al contrario invertirlo per giudicare dell' intelligenza dei cavalieri.

2.—L'instruttore volendo far riposare il cavaliere comanda: RIPOSO; a questo comando il cavaliere non è più obbligato a conservare l' immobilità, ma deve tenere sempre l' uno o l' altro piede al suo posto. L' instruttore fa sempre riposare alla fine di ciascuna parte delle lezioni e più spesso, se lo giudica necessario, specialmente nelle prime lezioni.

3.—Allorchè l' instruttore vuol ricominciare il travaglio comanda: RIGA; a questo comando il cavaliere prende la posizione, l'immobilità, e fissa la sua attenzione.

LEZIONE I.

PARTE I.

Positura del cavaliere a piedi.
Testa a dritta, testa a sinistra.
A dritta, a sinistra.
Mezzo - giro a dritta.
Quarto di a-dritta, quarto di a-sinistra.

PARTE II.

Passo ordinario.
Marcare il passo.
Cambiare il piede.
A dritta o a sinistra marciando.
Quarto di a-dritta o di a-sinistra marciando.
Passo accelerato
Passo in dietro.
Passo laterale.

PARTE PRIMA.

4. — I primi principî della posizione e quelli della marcia sono dati per quanto è possibile uomo per uomo, o al più a 4 cavalieri per volta. In quest'ultimo caso, sono situati su di una stessa linea, discosti l'uno dall'altro per la lunghezza di un braccio.

Il cavaliere sta in abito di scuderia e berretto di quartiere.

Digitized by Google

Positura del cavaliere a piedi.

5. — (Tav. 12.) I calcagni sulla medesima linea, ed avvicinati per quanto la conformazione dell' uomo lo permette.

I piedi egualmente rivolti in fuori ed aperti, in modo da formare un angolo poco minore del retto.

Le ginocchia tese senza rigidezza.

Il busto a piombo sulle anche, ed inclinato leggermente in avanti.

Le spalle alquanto ritirate in dietro e cadenti naturalmente.

I gomiti accosto al corpo.

La palma della mano rivolta leggermente in fuori, il dito mignolo dietro la cucitura del calzone, le altre dita unite senza distenderle forzatamente.

La testa dritta senza forza, il mento ravvicinato al collare senza coprirlo.

Lo sguardo fisso direttamente in avanti.

Quando il cavaliere è armato, tiene la mano sinistra pendente sul proprio lato, al di sopra della sciabla.

6. — *I calcagni sulla medesima linea:* perchè se l' uno fosse più in dietro dell' altro, la spalla dello stesso lato sarebbe in dietro.

I piedi egualmente rivolti in fuori: perchè se l' uno fosse più in fuori dell' altro, la spalla dello stesso lato sarebbe in dietro.

In modo da formare un angolo poco minore del retto: perchè se l' angolo fosse maggiore, l'alto del corpo non potrebbe inclinarsi in avanti senza vacillare.

Le ginocchia tese senza rigidezza: perchè se il cavaliere le irrigidisse, si faticherebbe senza vantaggio.

Il busto a piombo sulle anche: perchè è il solo mezzo di dare al cavaliere un perfetto equilibrio. (L'instruttore deve osservare che la maggior parte delle reclute hanno la cattiva abitudine di abbassare una spalla, incavare un fianco, o di avanzare un'anca.)

Inclinato leggermente in avanti: perchè le reclute hanno l'abitudine di sporgere la pancia gettando troppo in dietro le spalle. È essenziale di prevenire o di distruggere questo difetto, perchè esso fa uscire il cavaliere dal suo appiombo. (Per assicurarsi se il cavaliere ha l' alto del corpo ben situato, bisogna appoggiargli il dito sul petto; se resiste alla pressione la sua positura è buona.)

Le spalle alquanto ritirate in dietro: perchè se il cavaliere avesse le spalle in avanti ed il dorso inarcato, difetti ordinari delle reclute, non potrebbe allinearsi, nè maneggiare l' arma con facilità. (Conviene osservare accuratamente nel far portare le spalle in dietro di non gettarvele troppo, difetto che farebbe incavare i reni.)

I gomiti accosto al corpo e la palma della mano rivolta leggermente in fuori: perchè importa, sia per la perfezione del portare l' arme, sia per occupare nella riga il solo spazio necessario pel maneggio delle armi, che il cavaliere abbia i gomiti ben situati: questa posizione dei go-

Digitized by Google

miti e delle mani ha inoltre il vantaggio di far ritirare le spalle in dietro.

La testa dritta senza forza: perchè se fosse inclinata, farebbe abbassare la spalla dello stesso lato, e se vi fosse durezza questa si comunicherebbe a tutta la parte superiore del corpo, e ne incomoderebbe i movimenti.

Lo sguardo fisso direttamente in avanti: perchè girando gli occhi si gira facilmente anche la testa: la testa dritta essendo il più sicuro mezzo di mantenere le spalle quadrate, non è mai superfluo d'insistervi per abituare i cavalieri in questa positura.

Testa a dritta, testa a sinistra.

7. — L'instruttore comanda:

1. *Testa*=(*a*) DRITTA.
2. FERMI.

All'ultima parte del primo comando, girare leggermente la testa a dritta, in modo che l'angolo interno dell'occhio sinistro, corrisponda alla linea della bottoniera della giubba.

Al comando FERMI, rimettere leggermente la testa diretta.

8. — Il movimento *testa a sinistra* si esegue cogli stessi principî e coi mezzi inversi, ai comandi: 1. *Testa*=(*a*) SINISTRA; 2. FERMI.

9. — Il movimento della testa si esegue senza che le spalle accompagnino il movimento; cio che potrebbe accadere se si girasse la testa con impeto, o più di quanto è indicato.

A dritta, a sinistra.

10. — L'instruttore comanda:

1. *Fianco dritto* (*o sinistro.*)
2. A DRITTA (O A SINISTRA.)

1. tempo.

(Tav. 13, *fig.* A e B.) Al secondo comando, sollevare leggermente il piede dritto, girare sul calcagno sinistro alzando un poco la punta del piede, riporre subito il tallone dritto allato del sinistro sulla stessa linea.

Mezzo-giro a dritta.

11. — L'instruttore comanda:

Mezzo-GIRO = (*a*) DRITTA.
2. tempi.

(Tav. 13, *fig.* C e D.) 1. Alla prima parte del comando, fare un *mezzo a-dritta* sul calcagno sinistro portando il piede dritto a squadro dietro il sinistro, in modo che il voto del primo sia rimpetto del calcagno del secondo 3 pollici da esso discosto.

2. Alla seconda parte del comando, girare velocemente il corpo su i calcagni alzando un poco le punte dei piedi, le ginocchia tese; riportare il calcagno dritto allato del sinistro.

Quarto di a-dritta, quarto di a-sinistra.

12. — L'instruttore comanda:

1. *Obbliquo a dritta (o a sinistra.)*
2. A DRITTA (O A SINISTRA.)

1. tempo.

(Tav. 13, *fig.* E ed F.) Al secondo comando, sollevare leggermente il piede dritto, girare sul calcagno sinistro, alzando un poco la punta del piede, riporre subito il calcagno dritto allato del sinistro, e sulla medesima linea, avendo l'attenzione di eseguire un *quarto di a-dritta*, o *un quarto di a-sinistra.*

13. — L'instruttore esige che i giri fatti sul proprio asse non scompongano la posizione del corpo.

PARTE SECONDA.

Passo ordinario.

14. — La lunghezza del passo ordinario è di 2 piedi, misurata da un calcagno all'altro e se ne fanno 76 in un minuto.

15. — Per spiegare i principî del passo, l'instruttore si situa a 8, o 10 passi avanti e di fronte al cavaliere eseguendo lentamente egli stesso il passo, e comanda:

1. *In avanti.*
2. MARCIA.

*

Digitized by Google

(Tav. 14, *fig.* A.) Al primo comando, portare il peso del corpo sulla gamba dritta.

Al secondo comando, portare con vivezza e senza scossa il piede sinistro in avanti a 2 piedi dal dritto, il ginocchio teso, la punta del piede alquanto bassa, e leggermente rivolta in fuori, l'alto del corpo in avanti; in questa posizione marcare un leggiero tempo di arresto; posare senza battere il piede sinistro in piano precisamente alla distanza ove si trova dal piede dritto, portando tutto il peso del corpo sul piede che posa a terra; passare vivamente e senza scossa la gamba dritta in avanti radendo quasi la terra con la punta del piede; posarlo alla medesima distanza e nella stessa maniera spiegata pel piede sinistro, continuare a marciare senza che le gambe s'incrocino, senza che le spalle girino, e conservando la testa sempre diretta.

16. — *Il peso del corpo sulla gamba dritta:* per disporre il cavaliere a fare sollecitamente il primo passo.

Il ginocchio teso: perchè una truppa non potendo marciare come se ciascun uomo fosse isolato senza urtarsi e disunirsi, è necessario che le reclute imparino a marciare un passo marcato e misurato, senza di che non vi sarebbe insieme.

La punta del piede alquanto bassa: perchè la punta del piede bassa fa stendere il ginocchio e dispone il piede a posare in piano.

E leggermente rivolta in fuori: perchè se il piede si girasse troppo in fuori, il corpo potrebbe vacillare, e gli speroni impedirebbero la marcia.

L'alto del corpo in avanti: affinchè il peso del corpo graviti sul piede che posa a terra, che il piede ch'è in dietro possa alzarsi facilmente, e che il passo non sia raccorciato.

Posare senza battere il piede in piano: per evitare l'oscillazione del corpo, ed il raccorciamento del passo che avrebbe luogo se il tallone posasse a terra prima, o se si battesse posando il piede.

Radendo quasi la terra con la punta del piede: perchè se i cavalieri alzassero troppo la gamba, perderebbero tempo, si faticherebbero inutilmente, ed i piedi non poserebbero nello stesso tempo a terra.

La testa diretta: perchè questa posizione della testa impedisce di girare le spalle, e fa marciare quadratamente.

17. — Per arrestare il cavaliere, l'instruttore comanda:

ALTO.

A questo comando, portare il piede ch'è in dietro allato dell'altro, senza batterlo.

L'instruttore comanda ALTO all'istante che l'uno o l'altro piede sta per posare a terra.

18. — L'instruttore da tanto in tanto deve indicare alla recluta la cadenza del passo, contando, *uno*, all'istante che il cavaliere leva il piede, e

due, all' istante che deve posarlo, regolando questa cadenza a ragione di 76 passi a minuto. Per giudicare se tutti i principî sono esattamente seguiti, l' instruttore si situa spesso a 10 o 12 passi in avanti facendo fronte al cavaliere. Quando questi comincia a ben sostenere il passo, lo fa marciare qualche tempo senz' arrestarlo.

Marcare il passo.

19. — Il cavaliere essendo in marcia, l'instruttore comanda :

1. *Marcate.*
2. (*Il*) PASSO.

Al secondo comando, portare in dietro il piede che si è mosso in avanti riponendolo accanto all' altro, il che eseguito si simula il passo, spingendo il piede 6 pollici innanzi e riportando il calcagno accanto quello ch'è fermo, senz'alterare la cadenza.

20. — Per rimettere il cavaliere in marcia, l' instruttore comanda :

1. *In avanti*
2. MARCIA.

Al secondo comando, allungare il passo cominciato ripigliando il passo di 2 piedi.

L' instruttore comanda MARCIA all' istante che il piede sta per posare a terra.

Cambiare il piede.

21. — Il cavaliere essendo in marcia, l'instruttore comanda :

1. *Cambiate*.
2. (*Il*) PIEDE.

Al secondo comando, riportare il piede ch'è in dietro accosto a quello ch'è innanzi, e partire velocemente col piede ch'era in avanti.

L'instruttore dà il secondo comando all'istante che il piede sta per posare a terra. Con questo mezzo s'impara al cavaliere a ripigliare il passo allorchè l'ha perduto.

A dritta o a sinistra marciando.

22. — Il cavaliere essendo in marcia, l'instruttore comanda:

1. *Pel fianco dritto* (o *sinistro.*)
2. MARCIA.

Al secondo comando, girare il corpo a dritta e partire col piede dritto nella nuova direzione, senza perdere la cadenza del passo.

L'instruttore comanda MARCIA all'istante che il piede sinistro sta per posare a terra.

Quando il movimento è a sinistra, il comando MARCIA si dà all'istante che il piede dritto sta per posare a terra. Con questo mezzo s'incomincia la marcia nella nuova direzione con la gamba del lato verso cui si gira.

Quarto di a-dritta o di a-sinistra marciando.

23. — Il cavaliere essendo in marcia, l'instruttore comanda:

1. *Obbliquo a dritta* (o *a sinistra.*)
2. MARCIA.

Al secondo comando, il cavaliere esegue un *quarto di a-dritta* (o di *a-sinistra*) e si porta direttamente in avanti.

24. — Per far ripigliare la direzione primitiva, l'instruttore comanda :

In = AVANTI.

All'ultima parte del comando, il cavaliere esegue un *quarto di a-sinistra*, se si è fatto un *quarto di a-dritta*, e viceversa se si è fatto un *quarto di a-sinistra*, e si porta direttamente in avanti.

Il quarto di a-dritta o di a-sinistra si comanda e si esegue con gli stessi principî prescritti al n.° 22.

Passo accelerato.

25. — La lunghezza del passo accelerato è la stessa di quella del passo ordinario, e se ne fanno 100 in un minuto.

26. — Il cavaliere stando di piè fermo, l'instruttore comanda:

1. *In avanti.*
2. *Passo accelerato.*
3. MARCIA.

Al terzo comando, partire vivamente col piede sinistro prendendo il passo di 100 a minuto.

27. — L'impulso del passo accelerato disponendo la recluta a piegare le ginocchia ed a raccorciare il passo, l'instruttore deve regolarne la cadenza e la misura, ed avvezzare la recluta a conservare il busto a piombo.

28. — Il cavaliere è esercitato, marciando al passo accelerato, ad arrestarsi, a marcare il passo, a portarsi in avanti, a cambiare il piede, a fare degli a-dritta, degli a-sinistra, dei quarti di a-dritta, dei quarti di a-sinistra, ed a portarsi nuovamente in avanti, coi comandi e secondo i principî prescritti ai n.i 17, 19, 20, 21, 22, 23, e 24.

29. — Il cavaliere marciando al passo accelerato, per farlo passare al passo ordinario, l'instruttore comanda:

1. *Passo ordinario.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, il cavaliere prende il passo ordinario.

30. — Per far ripigliare il passo accelerato, l'instruttore comanda:

1. *Passo accelerato.*
2. Marcia.

Al secondo comando, il cavaliere ripiglia il passo accelerato.

31. — In tutti i cambiamenti di passo, l'instruttore comanda marcia al momento che il piede sta per posare a terra, affinchè il cavaliere abbia il tempo di prendere con l'altra gamba il passo comandato.

Passo in dietro.

32. — Il passo in dietro è di un piede misurato da un calcagno all'altro.

33. — Il cavaliere stando di piè fermo, l'instruttore comanda:

1. *In dietro.*
2. Marcia.

Al secondo comando, portare il piede sinistro in dietro ad un piede dal dritto; ritirare e portare il piede dritto egualmente in dietro, e così successivamente sino al comando:

Alto.

A questo comando, riportare il piede che sta avanti allato dell' altro, senza battere.

L' instruttore fa marciare indietro pochi passi soltanto; bada che il cavaliere si porti direttamente indietro, non incavi i reni gettando indietro le spalle, e conservi sempre l' appiombo e la posizione del corpo.

Passo laterale.

34.—Il passo laterale è di 6 pollici misurato da un calcagno all' altro.

35.—Il cavaliere stando di piè fermo, l' instruttore comanda:

1. *Appoggiate a dritta* (o *a sinistra.*)
2. MARCIA.

Al secondo comando, portare il piede dritto (o *sinistro*) a 6 pollici lateralmente e sulla stessa linea del sinistro (*o dritto*); accostare questo al dritto (*o sinistro*), continuando sino al comando ALTO.

L' instruttore fa appoggiare per pochi passi soltanto.

LEZIONE II.

PARTE I.	PARTE II.
Principî del portare l'arme.	Maneggio delle armi.
Principî del portare la lancia.	Carica in dodici tempi.
Travaglio di piè fermo al portate l'arme, e marcia al portate l'arme.	Carica a volontà.
	Dei fuochi. Posizione della 1.ª riga.
	Dei fuochi. Posizione della 2.ª riga.
	Maneggio della lancia.

PARTE PRIMA.

36.—Questa lezione è data per quanto è possibile, uomo per uomo, o al più a 4 cavalieri per volta. In quest' ultimo caso, sono piazzati su di una stessa linea, discosti l'uno dall'altro per la lunghezza di un braccio.

37.—Il dragone armato di moschetto con la baionetta in canna sta in abito di scuderia, berretto di quartiere, giberna e cinturone, senza sciabla col solo fodero della baionetta.

L'ussero armato di carabina sta in abito di scuderia, berretto di quartiere, giberna e bandoliera; Egli è senza sciabla, tiene la bacchetta buttata indietro per sopra la spalla sinistra, la coreggia passando per sotto la travetta della giubba. Quando il cavaliere è armato di sciabla tiene la bacchetta all'uncinetto della sciabla.

Il lanciere è armato di sola lancia.

Principî del portare l'arme.

38.—Situato il cavaliere com'è prescritto alla prima lezione n.° 5, l'instruttore gli situa l'arme nel modo seguente:

(Tav. 14, *fig.* *B e C.*)

MOSCHETTO.	CARABINA.
39. —Il moschetto sostenuto verticalmente colla mano dritta ed appoggiato al voto della spalla dritta con la canna in dentro, il braccio leggermente piegato; la contropiastrina accosto la coscia senza esservi stretta; la mano dritta abbracciando la piastrina, il pollice al di sopra del ponte, l'indice sotto e le altre dita sotto al cane; la mano sinistra sul proprio lato.	Come pel moschetto.

Principî del portare la lancia.

40. — (Tav. 14, *fig.* D.) La lancia sostenuta perpendicolarmente colla mano dritta a 2 piedi dall' estremità, il braccio dritto leggermente piegato, il pugno rovesciato, il pollice in avanti sull' asta, il primo dito allungato sul lato, le altre dita indietro; l'estremità inferiore a 2 pollici da terra, l'asta appoggiata al voto della spalla dritta; la mano sinistra sul proprio lato.

41. —La recluta essendo soggetta a portare il corpo indietro, ad abbassare la spalla dritta, o a distaccare troppo il gomito, bisogna qualche volta toglierle l' arme per rettificare la sua posizione.

Travaglio di piè fermo al portate l'arme, e marcia al portate l'arme.

42. — L' instruttore fa eseguire al cavaliere i movimenti della prima lezione, badando che conservi sempre la regolarità del *portate l'arme.*

43. — L' instruttore prima di far riposare la recluta com' è detto ai n.i 2 e 3 comanda:

Al piede = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

MOSCHETTO.	CARABINA.
(Tav. 15, *fig.* A.) 1. All'ultima parte del comando, staccare l'arme verticalmente a 4 pollici dalla spalla, impugnandola con la mano sinistra al di sopra della granadiera col pollice allungato.	1. Come pel moschetto, impugnare l'arme con la mano sinistra al boccaglio.
2. Impugnare l'arme con la mano dritta al di sopra della mano sinistra, il dito pollice allungato sulla canna, ed il dito piccolo in contatto col pollice della mano dritta.	2. Come pel moschetto.
3. Distendere il braccio dritto, l'arme tenuta col dito pollice e le prime dita allungate, il dito piccolo dietro di essa, appoggiare il calcio a terra senza battere, con l'estremità accanto la punta del piede dritto; portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.	3. Come pel moschetto.

44. — (*Lancieri.*) L'instruttore comanda:

Al piede = LANCIA.

1. tempo.

(Tav. 15, *fig.* B.) All'ultima parte del comando, lasciare scorrere la lancia nella mano dritta sino a terra, l'estremità all'altezza e ad un pollice dalla punta del piede dritto, l'asta appoggiata al voto della spalla dritta, le dita avanti di essa.

45. — L'instruttore volendo far cominciare di nuovo il travaglio, dopo aver dato il comando RIGA, comanda:

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

MOSCHETTO.	CARABINA.
1. All'ultima parte del comando, alzare l'arme verticalmente con la mano dritta impugnandola con la sinistra al di sopra della granadiera, restando come al 2.° movimento di *al piede l'arme* n.° 43.	1. Come pel moschetto; impugnare l'arme con la mano sinistra al boccaglio.

Moschetto.	*Carabina.*
2. Passare la mano dritta alla piastrina, restando come al 1.° movimento di *al piede l'arme* n.° 43.	2. Come pel moschetto.
3. Appoggiare l'arme al voto della spalla con la mano dritta, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.	3. Come pel moschetto.

46. — (*Lancieri.*) L' instruttore comanda :

Portate = LANCIA.

1. tempo.

All' ultima parte del comando, stendere il braccio dritto per tutta la sua lunghezza senza abbassare la spalla dritta, impugnare la lancia a 2 piedi dall' estremità, e ripigliare la posizione indicata al n.° 40.

PARTE SECONDA.

Maneggio delle armi.

47. — L' esecuzione di ciascun comando o parte di esso forma un tempo. Il tempo si divide in movimenti per dimostrarne i dettagli e facilitarne la

esecuzione. L'ultima sillaba di un comando o di una parte di esso, decide l'esecuzione pronta di un tempo o del 1.º movimento di questo tempo quando è diviso. I comandi *due*, *tre*, ec: decidono l'esecuzione degli altri movimenti.

Bene istruiti i cavalieri, bisogna abituarli a contare da per loro; allora appena profferito il comando contano *uno*, ed eseguono il 1.º tempo, o il 1.º movimento di questo tempo; indi *due*, frapponendo tra un numero e l'altro l'intervallo del passo ordinario; finalmente contano sottovoce ed eseguono simultaneamente i movimenti.

L'instruttore deve accuratamente badare che nel maneggio delle armi non si disordini la posizione del corpo, impiegando a questo esercizio la metà del tempo della lezione ed il resto alla marcia.

Nei riposi, se le armi sono cariche si fa mettere l'arme al braccio.

Prima di cominciare il maneggio delle armi si fa fare *al piede l'arme*, ed ai cavalieri armati di carabina si fa togliere la bacchetta da sopra la spalla, o dall'uncinetto della sciabla. Per terminare si fa fare *al piede l'arme*, ed ai cavalieri armati di carabina si fa rimettere la bacchetta.

48. — L'instruttore comanda:

Maneggio delle armi.

1. tempo.

All'ultima parte del comando, togliere la bacchetta dalla spalla o dall'uncinetto della sciabla con l'indice ed il pollice della mano sinistra, la-

sciare pendere la bacchetta; portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Pei cavalieri non armati di carabina il comando MANEGGIO DELLE ARMI è di semplice prevenzione.

49. — Per rimettere la bacchetta, l'instruttore comanda:

Sospendete = (*la*) BACCHETTA.

1. tempo.

All'ultima parte del comando, prendere la coreggia vicino al bottone di unione, col pollice e l'indice della mano sinistra, facendoli scorrere sino alla bacchetta, passarla sulla spalla o rimetterla all'uncinetto della sciabla; portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

50. — Eseguito quanto è prescritto al n.° 48, l'instruttore comanda:

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

MOSCHETTO.	CARABINA.
Com'è prescritto al n.° 45.	Come pel moschetto.

Digitized by Google

Presentate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

(Tav. 16, *fig.* A.)

Moschetto.	*Carabina.*
51.—All'ultima parte del comando, portare l'arme con la mano dritta verticalmente in mezzo al corpo in direzione dell'occhio sinistro col ponte avanti, in modo che la chiave del cane tocchi quasi il corpo; impugnare l'arme con la mano sinistra, per sopra la coreggia, il dito mignolo che tocchi la molla dell'acciarino, il pollice disteso sulla cassa; la mano dritta sostiene l'arme per l'impugnatura che rimane tra il pollice e l'indice piegato, con le rimanenti dita orizzontalmente rivolte con le unghie in sotto; portare il piede dritto dietro il sinistro, situandolo in modo che il calcagno sinistro sia a 3 pollici dal voto del piede dritto.	Come pel moschetto, sopprimere le parole per sopra la coreggia.

Portate = (*l'*) ARME.

1. Tempo.

Moschetto.	*Carabina.*
52. — All' ultima parte del comando, situare la mano dritta al ponte; appoggiare l'arme al voto della spalla con la mano dritta, situando il piede dritto in linea col sinistro, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.	Come pel moschetto.

Al braccio = (*l'*) ARME.

1. Tempo, 3 movimenti.

(Tav. 16. *fig.* B.)

53.—1. All' ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 1.° movimento di *al piede l'arme* n.° 43.	1. Come al 1.° movimento per la carabina n.° 43.
2. Girare l'arme con la mano dritta, passandola per avanti al corpo, la canna in	2. Come pel moschetto.

Digitized by Google

Moschetto.	*Carabina.*
fuori, appoggiarla alla spalla sinistra; passare il braccio sinistro sotto la piastrina, il cane appoggiato sull' antibraccio; la mano con le dita tese ed unite sulla mammella dritta.	
3. Portare vivamente la mano dritta sul proprio lato.	3. Come pel moschetto.

54. — Dovendo far marciare la recluta alla posizione di al *braccio l'arme*, al comando *in*=AVANTI prende la posizione del 2.o movimento di *al braccio l'arme* n.o 53.

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

55. — All' ultima parte del comando, prendere l' arme con la mano dritta all' impugnatura.	1. Come pel moschetto.
2. Passare l' arme a dritta, situandola nella posizione del 1.°	2. Passare l' arme a dritta, situandola nella posizione del 1.° mo-

Moschetto.

movimento di *al braccio l' arme* n.° 53.

3. Situare l'arme al voto della spalla con la mano dritta, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Calate = (*la*) BAIONETTA.

1. tempo, 2 movimenti.

56. —(Tav. 17, *fig.* A) 1. All'ultima parte del comando, fare un mezzo a-dritta, situando il piede dritto a squadro dietro il sinistro a 3 pollici distante; impugnare l' arme con la mano sinistra al di sopra della granadiera.

2. Abbattere l'arme, sostenendola con la mano sinistra che la stringe col pollice e le altre dita, la canna

Carabina.

vimento di *al braccio l'arme* n.° 53.

3. Come pel moschetto.

Moschetto.	*Carabina.*
in sopra e girata verso il corpo, il gomito sinistro accosto al corpo; tenere con la mano dritta il moschetto per l'impugnatura attaccata all' anca, in modo che la mano oltrepassi l' osso di questa, la punta della baionetta all'altezza degli occhi, ed il corpo leggermente inclinato innanzi.	
57. — I cavalieri dovendo marciare in questa posizione, al comando *in* = AVANTI fanno fronte, portando il calcagno dritto in linea col sinistro, tenendo le spalle quadrate al fronte, e senza che l' arme diverga a sinistra; terminata la marcia al comando RIMETTETEVI, prendono la primitiva posizione.	

Moschetto.	*Carabina.*
Portate=(*l'*) ARME. 1. tempo, 2 movimenti. 58.—1. All' ultima parte del comando, raddrizzare l'arme, situandosi come alla posizione del 2.° movimento di *portate l'arme* n.° 45; rimettere i piedi facendo fronte. 2. Situare l' arme al voto della spalla con la mano dritta, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato. *In bilancio*=(*l'*)ARME. 1. tempo, 3 movimenti. 59.—1. All'ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 1.° movimento di *al piede l' arme* n.° 43. 2. Come al 2.° movimento di *al piede l' arme*.	

Moschetto.	*Carabina.*
3. Come al 3.° movimento di *al piede l'arme*, avvertendo di non distendere il braccio per tutta la sua lunghezza, in modo che il calcio stia a 3 pollici da terra.	
60.—Volendo da questa posizione fare *al piede l'arme*. All' ultima parte del comando, posare il calcio a terra, com'è prescritto al 3.° movimento di *al piede l'arme* n.° 43.	
Portate=(*l'*) ARME.	
1. tempo, 3 movimenti.	
61. — Com'è prescritto al n.° 45.	

Al piede=(*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

Moschetto.	*Carabina.*
62. — Com'è prescritto al n.° 43.	Come per la carabina n.° 43.

All' Ispezione = (*l'*) ARME.

1. tempo, 5 movimenti.

(Tav. 17, *Fig.* B.)

Moschetto.

63. — 1. All' ultima parte del comando, portare con la mano dritta l' arme al lato sinistro, girando la canna al fronte con la bocca in direzione del mezzo del corpo 4 pollici distante da esso; impugnarla con la mano sinistra al di sopra della granadiera, il ponte attaccato alla coscia; colla mano dritta prendere la bacchetta tra il pollice e l' indice, le altre dita piegate, tirarla all' in su senza cacciarla interamente; abbassare la mano dritta sino a metà della bacchetta, prenderla tra il pollice e l' indice tesi su di

Carabina.

1. All'ultima parte del comando, portare con la mano dritta l' arme al lato sinistro, girando la canna al fronte, con la bocca in direzione del mezzo del corpo 4 pollici distante da esso; impugnarla con la mano sinistra in modo che il dito piccolo tocchi la molla dell'acciarino, il ponte attaccato alla coscia; con la mano dritta prendere la coreggia che sostiene la bacchetta vicino al bottone di unione col pollice e l'indice, facendoli scorrere sino all' anello; prendere la bacchetta ed introdurla interamente nella canna, impugnare

cara-

Moschetto.	*Carabina.*
essa, la palma della mano rivolta in fuori, con le altre dita unite e tese; cavare interamente la bacchetta, girarla rapidamente in avanti, lasciarla cadere nella canna, la mano dritta impugnata all'estremo di essa col pollice allungato ad un pollice dalla bocca della canna.	questa con la mano dritta all' estremo di essa, col pollice allungato ad un pollice dall'estremità della bocca della canna.
2. Prendere l'arme con la mano dritta al di sopra della sinistra, situarla come alla posizione del 3.° movimento di *al piede l' arme* n.° 43.	2. Come pel moschetto, prendendo l' arme con la mano dritta al di sopra del boccaglio.
3. Alzare l' arme colla mano dritta, girando la piastrina al fronte, e facendo scorrere l' arme in modo che il dito piccolo tocchi la granadiera; la mano all'altezza e rimpetto il mento mezzo piede discosta.	3. Come pel moschetto, facendo scorrere l'arme in modo che la mano dritta la sostenga al boccaglio.

Moschetto.

4. Abbassare l'arme, lasciarla scorrere nella mano dritta ed impugnarla colla mano sinistra al di sopra della granadiera, situandola come al 1.° movimento di *all'ispezione l'arme*; rimettere la bacchetta come al n.° 112; impugnare colla mano dritta l'estremità della canna, col pollice disteso un pollice dalla bocca dell'arme.

5. Portare l' arme al lato dritto come al 2.° movimento.

Carabina.

4. Abbassare l' arme, impugnarla colla mano sinistra, il dito piccolo che tocchi la molla dell' acciarino, restando come al 1.° movimento di *all'ispezione l' arme*; rimettere la bacchetta come al n.° 112; impugnare con la mano dritta l' estremità della canna, col pollice disteso un pollice dalla bocca dell' arme.

5. Come pel moschetto.

Nelle ispezioni, all' ultima parte del comando: *all' ispezione* = (*l'*) ARME, i cavalieri eseguono solamente il 1.° ed il 2.° movimento del n.° 63, e ciascun cavaliere a misura che la persona che ispeziona le armi gli passa per avanti esegue il 3.° movimento. (*La persona prende l' arme per esaminarla, se lo giudica a proposito, e dopo esaminata la restituisce al cavaliere che riprende la posizione del 3.° movimento.*) Quando la persona è oltrepassata di due cavalieri sulla sinistra, il cavaliere esegue da se il 4.° ed il 5.° movimento.

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

Moschetto.	*Carabina.*
64. — Com' è prescritto al n.° 45.	Come pel moschetto.

Togliete = (*la*) BAIONETTA.

1. tempo, 2 movimenti.

65. — 1. All'ultima parte del comando, portare l'arme sul lato sinistro, impugnandola con la mano sinistra al di sopra della granadiera; fare scorrere l'arme nella mano sinistra sino al boccaglio, posando leggermente il calcio a terra presso il lato esteriore del piede sinistro, la canna in fuori colla bocca in direzione della bottoniera; colla mano dritta togliere la baionetta, prendendola pel tubo ed il collo,

Digitized by Google

Moschetto. *Carabina.*

in modo che l'estremità del tubo oltrepassi di un pollice la palma della mano, il dito pollice disteso sul piatto della lama, la baionetta avanti al corpo un pollice lateralmente discosta dalla bocca della canna.

2. Appoggiare l'arme al corpo, sostenendola coll' antibraccio dritto; prendere la baionetta con la sinistra per l' estremità della lama, distendendo l'indice lungo il piatto, in modo che il suo estremo sia a mezzo pollice dalla punta, girarla con la punta in giù, ed accompagnandovi lo sguardo riporla nel fodero ; riprendere l' arme con la mano sinistra al boccaglio, impugnando con la mano dritta la can-

Moschetto.	*Carabina.*
na col pollice allungato un pollice distante dalla bocca di essa.	
***Portate* = (*l'*) ARME.**	
1. tempo, 2 movimenti.	
66. — 1. All'ultima parte del comando, accompagnare con la mano sinistra l'arme sul lato dritto, situandosi come al 2.° movimento di *portate l' arme* n.° 45. 2. Situare l'arme al voto della spalla con la mano dritta, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.	

***Al piede* = (*l'*) ARME.**

1. tempo, 3 movimenti.

67. — Com' è prescritto al n.° 43.	Come pel moschetto.

A terra = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

Moschetto.

68. — 1. All' ultima parte del comando, girare l' arme con la mano dritta, la contropiastrina al fronte; chinare il corpo sollecitamente in avanti, avanzando il piede sinistro; posare l' arme a terra, l'estremità del calcio accanto la punta del piede dritto, il ginocchio dritto un poco piegato, il calcagno sollevato, la mano dritta sull' arme, ed il calcagno sinistro, all'altezza della granadiera.

2. Alzarsi sollecitamente; riportare il piede sinistro in linea col dritto, portare vivamente le mani sul proprio lato.

Carabina.

1. All' ultima parte del comando, girare l' arme con la mano dritta, la contropiastrina al fronte; chinare il corpo sollecitamente in avanti, avanzando il piede sinistro; posare l' arme a terra l' estremità del calcio accanto la punta del piede dritto, il ponte che tocchi a terra, il ginocchio dritto un poco piegato, il calcagno sollevato, la mano dritta sull'arme, ed il calcagno sinistro all'altezza del boccaglio.

2. Come pel moschetto.

69.—Quando il cavaliere è armato di sciabla, nell' eseguire il 1.° movimento, prende con la mano sinistra la sciabla vicino la seconda fascetta con le dita strette al fodero ed il pollice allungato, spingendo la punta in avanti.

Ripigliate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

Moschetto.

70.—1. All'ultima parte del comando; chinare il corpo in avanti avanzando il piede sinistro, il calcagno all'altezza della granadiera; piegare un poco il ginocchio dritto, il calcagno sollevato; impugnare con la mano dritta l'arme tra il boccaglio e la granadiera.

2. Alzarsi sollecitamente, riporre il piede sinistro in linea col dritto, prendendo la posizione di *al piede l' arme*; portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Carabina.

1. All' ultima parte del comando, chinare il corpo in avanti, avanzando il piede sinistro, il calcagno all'altezza del boccaglio; piegare un poco il ginocchio dritto, il calcagno sollevato; prendere l' arme con la mano dritta per la canna.

2. Come pel moschetto.

71. — Quando il cavaliere è armato di sciabla, esegue contemporaneamente quanto è prescritto al n.° 69.

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

Moschetto.	*Carabina.*
72. — Com'è prescritto al n.° 45.	Come pel moschetto.

Presentate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

73. — Com'è prescritto al n.° 51.	Come pel moschetto.

Al funerale = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

74. — 1. All'ultima parte del comando, colla mano dritta prendere l'arme per l'impugnatura, girarla da sopra in sotto radendo il braccio sinistro, la bocca in giù; quadrarsi al fronte, rimet-	1. Come pel moschetto.

Digitized by Google

Moschetto.	*Carabina.*
tendo il piede dritto in linea col sinistro ; mettere il braccio sinistro sotto l' acciarino , la canna al fronte il gomito accosto al corpo , la mano distesa sulla mammella dritta , le dita unite.	
2. Portare vivamente la mano dritta sul proprio lato.	2. Come pel moschetto.

Presentate = (*l'*) ARME.

1. tempo , 2 movimenti.

75.—1. All'ultima parte del comando , prendere l'arme con la mano dritta all'impugnatura.	1. Come pel moschetto.
2. Distaccare il braccio sinistro dal corpo abbassandolo sul proprio lato ; girare l'arme da sotto in sopra , situandosi nella posizione di *presentate l' arme* n.° 51.	2. Come pel moschetto.

Digitized by Google

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

Moschetto.	*Carabina.*
76. — Com'è prescritto al n.° 52.	Come pel moschetto.

Baionetta = (*in*) CANNA.

1. tempo, 2 movimenti.

77. — 1. All'ultima parte del comando, eseguire il 1.° movimento di *togliete la baionetta* n.° 65, assicurando l'arme tra l'antibraccio dritto ed il corpo; con la mano sinistra trarre la baionetta dal fodero, passandola nella dritta che la prende pel tubo ed il collo, in modo che l'estremità del tubo oltrepassi di un pollice la palma della mano, il pollice disteso sul piatto della

Moschetto.	*Carabina.*
lama; colla mano sinistra, impugnare subito l'arme al boccaglio, la mano dritta all'altezza e rimpetto la bocca della canna un pollice distante e lateralmente a dritta.	
2. Mettere la baionetta in canna, rimanendo col pollice e l'indice della mano dritta piegati sulla vite del taralletto, le rimanenti dita distese.	
Portate = (*l'*) ARME	
1. tempo, 2 movimenti.	
78. — Com'è prescritto al n.° 66.	

Presentate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

79. — Com'è prescritto al n.° 51.	Come pel moschetto.

All' orazione = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

Moschetto.

80. — 1. All' ultima parte del comando, porre il ginocchio dritto a terra un piede dietro e 6 pollici a dritta dal calcagno sinistro, girando un poco in dentro la punta del piede sinistro; posare il calcio a terra senza battere a 2 pollici dal calcagno sinistro; l'antibraccio sinistro appoggiato sulla coscia ed il dito pollice della mano dritta sul piano superiore dell' acciarino.

2. Senza muovere la testa, prendere con la mano dritta l'elmo per l'incavo della cresta, che rimane tra il pollice e le altre dita. (Il berretto si prende pel d'avanti a metà circa della sua

Carabina.

1. Come pel moschetto.

2. Senza muovere la testa, prendere con la mano dritta lo sciako pel suo orlo superiore che rimane tra il pollice e le altre dita, situando il medio e l'anulare sul fondo.

hetto.

Moschetto.	*Carabina.*
altezza, il pollice a dritta, le altre dita a sinistra.)	
3. Calare l'elmo, tenendo la testa immobile, situarlo col voto sul d'avanti della coscia dritta, la visiera a dritta ed il braccio quasi teso.	3. Come pel moschetto, calando lo sciako.

81. — Quando il cavaliere è armato di sciabla, nell' eseguire il 1.° movimento, spinge contemporaneamente col gomito l' impugnatura della sciabla, per fare che la punta di essa vada avanti.

Presentate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

82. — 1. All' ultima parte del comando, senza chinare la testa, riporvi con la mano dritta l' elmo.	1. Come pel moschetto, riponendo lo sciako.
2. Situare la mano dritta come al 1.° movimento n.° 80.	2. Come pel moschetto.
3. Alzarsi sollecitamente, prendendo la posizione di *presentate l' arme* n.° 51.	3. Come pel moschetto.

83. — Allorquando per la natura del suolo o per altre circostanze non si giudichi di far porre il ginocchio a terra, all'ultima parte del comando *in piedi all'orazione* = (*l'*) ARME, i cavalieri restando fermi nella posizione di *presentate l' arme*, portano la mano dritta alla visiera, situandola orizzontalmente all' orlo di essa, in direzione del sopracciglio col pollice al di sotto, la palma verso terra, le dita allungate ed unite. All'ultima parte del comando: *presentate* = (*l'*) ARME, portare vivamente la mano dritta all' impugnatura.

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

Moschetto.	*Carabina.*
84. — Com' è prescritto al n.º 52.	Come pel moschetto.

Al piede = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

85. — Com' è prescritto al n.º 43.	Come pel moschetto.

Alla preghiera = (*l'*) ARME.

1. tempo.

86. — All' ultima parte del comando, portare il piede dritto	Come pel moschetto.

Moschetto.	*Carabina.*
dietro al calcio, in modo che l' osso del dito grosso venga a toccarlo, e portare la mano sinistra alla visiera, com'è prescritto al n.° 83 per la mano dritta.	

Al piede = *(l')* ARME.

I. tempo.

87. — All' ultima parte del comando, abbassare la mano sinistra sul proprio lato, portando il piede dritto in linea col sinistro.	Come pel moschetto.

Al giuramento = *(l')* ARME.

I. tempo, 2 movimenti.

88. — I. All' ultima parte del comando, portare con la mano dritta l' arme sul lato sinistro, l' estremità del calcio vi-	I. All'ultima parte del comando, portare con la mano dritta l'arme sul lato sinistro, l'estremità del calcio vicino la punta del

Moschetto.	*Carabina.*
cino la punta del piede, la piastrina in avanti, impugnando l'arme con la mano sinistra tra la granadiera ed il boccaglio coll'indice ed il pollice, le altre dita tese; la mano dritta sul proprio lato.	piede, la piastrina in avanti, la canna tenuta coll'indice ed il pollice della mano sinistra, le altre dita distese; la mano dritta sul proprio lato.
2. Alzare la mano dritta sino all'altezza della testa, col pollice e le due prime dita spiegate, le altre chiuse.	2. Come pel moschetto.

Al piede = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

89. — 1 All'ultima parte del comando, abbassare la mano dritta sul proprio lato.	1. Come pel moschetto.
2. Colla stessa mano impugnare l'arme al di sotto della mano sinistra, portandola sul lato dritto alla posizione di *al piede l'arme* n.° 43.	2. Come pel moschetto.

All' esecuzione = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

Moschetto. | *Carabina.*

90. — 1. Eseguire com' è prescritto al 1.° movimento di *al giuramento l' arme* n.° 83.

2. Appoggiare la baionetta alla spalla sinistra, portando il calcio 6 pollici in avanti in direzione dello stesso lato.

Al piede = (*l'*) ARME.

1. tempo.

91. — All' ultima parte del comando, impugnare con la mano dritta l' arme al di sotto della sinistra, situandosi nella posizione di *al piede l'arme* n.° 43.

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

Moschetto.

92. — Com'è prescritto al n.° 45.

93.—L'instruttore volendo esercitare i dragoni a mettere l'arme in bandoliera, fa con anticipazione allungare la coreggia di moschetto e togliere la baionetta:

In bandoliera = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

95.—(Tav. 19, *fig.* A.) 1. Eseguire quanto è prescritto al 1.° movimento di *al piede l' arme* n.° 43

2. Prendere l' arme con la mano dritta all'impugnatura, abbandonandola con la sinistra; sollevare l'arme obbliquamente al di sopra della testa,

Carabina.

Come pel moschetto.

94.—I cavalieri armati di carabina, per *all' esecuzione l' arme*, mettono la carabina in bandoliera, all' oggetto l' instruttore comanda:

Alla bandoliera = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

(Tav. 18, *fig.* A e B.) 1. All' ultima parte del comando, fare un mezzo a-dritta sul tallone sinistro, portando il piede dritto a squadro dietro il sinistro, il collo del piede dritto 3 pollici discosto dal calcagno sinistro; abbattere l' arme nella

Digitized by Google

Moschetto.

la bocca a sinistra e più alta del calcio, la piastrina in sopra, la coreggia di moschetto pendente; introdurre la testa ed il braccio dritto tra la coreggia di moschetto ed il moschetto, lasciare cadere l'arme a dritta spingendone il calcio in dietro colla mano dritta; rimettere la mano dritta sul proprio lato.

Carabina.

mano sinistra che la sostiene, il dito piccolo toccando la molla dell' acciarino, il ponte attaccato alla coscia; prendere con la mano dritta la chiave, introdurla nello anello e portare la stessa mano all' impugnatura dell'arme.

2. Rimettere il fronte; abbassare la bocca della carabina, spingendo il calcio in dietro; portare vivamente le mani sul proprio lato.

Portate = (*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

96. — 1. All' ultima parte del comando, prendere l'arme all' impugnatura colla mano dritta, tirarla in avanti per passare il braccio tra il corpo

1. All'ultima parte del comando, fare un mezzo a-dritta sul tallone sinistro, portando il piede dritto a squadro dietro il sinistro, il collo del pri-

Moschetto.	*Carabina.*
ed il moschetto; ripigliarla colla stessa mano all' impugnatura; passarla obbliquamente per sopra la testa; situare l'arme sul lato dritto, restando come al 2.° movimento di *portate l'arme* n.° 45.	mo 3 pollici discosto dal secondo; prendere con la mano dritta la carabina per l' impugnatura alzandola orizzontalmente col ponte attaccato alla coscia dritta; impugnarla con la mano sinistra sostenendone tutto il peso, il dito piccolo che tocchi la molla dell' acciarino, il pollice allungato; con la mano dritta togliere la chiave dall'anello, e prendere l' arme con la stessa mano all'impugnatura.
2. Com'è prescritto al 3.° movimento di *portate l'arme* n.° 45.	2. Rimettere il fronte, raddrizzando l'arme come alla posizione di *portate l'arme* n.° 45; portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Moschetto.	*Carabina.*

A volontà=(*l'*)ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

97.—(Tav. 19, *fig*. B) 1. All'ultima parte del comando, eseguire il 1.° movimento di *al piede l'arme* n.° 43.

2. Sollevare l'arme verticalmente con la mano sinistra; situare la mano dritta sotto al calcio, girando l'arme con la piastrina al fronte, ed all'altezza della mammella dritta.

3. Appoggiare l'arme sulla spalla dritta, la piastrina in fuori, la bocca della canna in alto e diretta indietro a sinistra, il gomito staccato dal corpo, l'antibraccio orizzontale; portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Moschetto.	*Carabina.*
Portate = (*l'*) ARME.	
1. tempo, 3 movimenti.	
98. — 1. All'ultima parte del comando, raddrizzare l'arme, distendendo il braccio dritto per tutta la sua lunghezza; impugnarla con la mano sinistra al di sopra della granadiera, restando come al 2.° movimento di *a volontà l'arme.*	
2. Scendere l'arme con la mano sinistra; passare la mano dritta al ponte, restando come al 1.° movimento di *a volontà l'arme* n.° 97.	
3. Eseguire il 3.° movimento di *portate l'arme* n.° 45.	

Al piede = (*l'*) ARME.

1. tempo, 3 movimenti.

99. — Com'è prescritto al n.° 43.	Come pel moschetto.

100. — Le sentinelle armate di moschetto o di carabina, abitualmente conserveranno la posizione indicata al 2.° movimento di *al braccio l' arme* n.° 53.

Carica in dodici tempi.

101. — Il cavaliere stando al *portate l'arme*, l' instruttore comanda:

1. { 1. *Carica d' istruzione.*
   2. *Caricate* = (*l'*) ARME.

2. movimenti.

(Tav. 20, *fig.* A.)

Moschetto.	*Carabina.*
102. — 1. All'ultima parte del secondo comando, fare un mezzo a-dritta girando sul tallone sinistro e portando il piede dritto a squadro dietro il sinistro, il collo del piede dritto in direzione ed a 3 pollici dal calcagno sinistro; colla mano dritta distaccare l' arme verticalmente a 4 pollici dalla spalla	1. All' ultima parte del secondo comando fare un mezzo a-dritta, girando sul tallone sinistro e portando il piede dritto a squadro dietro il sinistro, il collo del piede dritto in direzione ed a 3 pollici dal calcagno sinistro; colla mano dritta distaccare l'arme verticalmente a 4 pollici dalla spalla dritta al-

Moschetto.

dritta alzandola un poco; impugnarla con la mano sinistra al di sotto della granadiera ed all' altezza della mammella, il dito pollice allungato sulla cassa; la mano dritta abbraccia l'impugnatura col dito indice accosto al ponte.

2. Spingere con la mano dritta il calcio sotto al braccio, il ponte un poco in fuori, l'impugnatura stretta al corpo 2 pollici al di sotto della mammella dritta col gomito attaccato al calcio, la bocca della canna all'altezza del mento, il pollice della mano dritta contro l'acciarino sopra la pietra, le altre dita chiuse.

Carabina.

zandola un poco; impugnarla con la sinistra all'altezza della mammella dritta, il dito piccolo che tocchi la molla dell'acciarino, il pollice disteso sul portacarabina; la mano dritta abbraccia l'impugnatura col dito indice accosto al ponte.

2. Come pel moschetto.

2. *Aprite* = (*il*) FOCONE.

I. movimento.

Moschetto.	*Carabina.*
103. — All'ultima parte del comando, scovrire il bacinetto spingendo fortemente l'acciarino col pollice della mano dritta, resistendo con la sinistra; ritirare il gomito dritto indietro portando la mano dritta alla giberna tra il calcio ed il corpo ed aprirla.	Come pel moschetto.

3. *Prendete* = (*la*) CARTUCCIA.

I. movimento.

104. — All'ultima parte del comando, prendere la cartuccia col pollice e le due prime dita portandola alla bocca.	Come pel moschetto.

4. *Stracciate* = (*la*) CARTUCCIA.

1. movimento.

Moschetto.	*Carabina.*
105. — All'ultima parte del comando, stracciare la cartuccia con i denti vicino alla polvere, comprimendone l'apertura col pollice e le prime due dita; abbassare la cartuccia piazzandola perpendicolarmente accosto al bacinetto, le ultime due dita chiuse, la palma della mano rivolta verso il corpo, ed il gomito dritto appoggiato al calcio.	Come pel moschetto.

5. CIBATE.

2. movimenti.

106. — 1. A questo comando, chinare la testa portando lo sguardo al bacinetto che si riempie di polvere rallentando con de-	1. Come pel moschetto.

Moschetto.	*Carabina.*
strezza il pollice ed il medio, e scuotendo leggermente la cartuccia coll' indice, per far uscire la polvere; stringere l'apertura della cartuccia col pollice e le due prime dita.	
2. Rialzare la testa, poggiando le ultime due dita della mano dritta dietro l'acciarino.	2. Come pel moschetto.

6. *Serrate* = (*il*) FOCONE.

1. movimento.

107. — All'ultima parte del comando, spingere con forza l'acciarino con le ultime due dita per abbatterlo, resistendo con la mano sinistra e continuando a tenere la cartuccia col pollice e le due prime dita; prendere l'arme per l'impugnatura tra le ultime due dita e	Come pel moschetto.

Moschetto.	*Carabina.*
la palma della mano dritta, il pugno accosto al corpo, il gomito indietro e poco discosto dal corpo stesso.	

7. *A sinistra* = (*l'*) ARME.

2. movimenti.

(Tav. 20, *fig.* B).

108. — 1. All'ultima parte del comando, raddrizzare l'arme portandola a sinistra con premere sul calcio, stendere il braccio dritto senz'abbassare la spalla; girare l'arme nella mano sinistra, la canna al fronte, il cane poggiato sul pollice della destra, lasciare scorrere la mano sinistra in modo che resti al di sopra della granadiera, nello stesso tempo far fronte gi-	1. Come pel moschetto, senza staccare il dito piccolo dalla molla dell'acciarino.

Moschetto.	*Carabina.*
rando sul calcagno sinistro e portando il piede dritto in avanti, il calcagno in direzione del collo del piede sinistro a 3 pollici distante.	
2. Lasciare l'arme con la destra, discendendola con la sinistra lungo la coscia, la bocca della canna in direzione del mezzo del corpo, il ponte attaccato alla coscia; la mano dritta con le ultime dita prende la canna ad un pollice dall' estremità, le altre dita contenenti sempre la cartuccia.	2. Come pel moschetto.

8. *Cartuccia* = *(in)* CANNA.

1. movimento.

(Tav. 21, *fig.* A.)

109. — All'ultima parte del comando, portare lo sguardo al-	Come pel moschetto.

Moschetto.

la bocca della canna, e versandovi la polvere girare la palma della mano in fuori, il gomito all'altezza della mano, scuotere la cartuccia introducendola nella canna col pollice e le due prime dita; lasciare la mano con la palma in fuori, le dita unite e tese.

9. *Cavate* = (*la*) BACCHETTA.

1. movimento.

110. — All'ultima parte del comando, abbassare il gomito dritto, prendere la bacchetta tra il pollice e l'indice, le altre dita piegate, tirandola all'insu senza cacciarla interamente; abbassare la mano dritta sino a metà

Carabina.

9. *Prendete* = (*la*) BACCHETTA.

1. movimento.

All'ultima parte del comando, abbassare il gomito dritto, prendere la coreggia che sostiene la bacchetta vicino al bottone di unione col pollice e l'indice della mano dritta, facendoli scorrere sino all'anello; prendere la bacchetta

Moschetto.

della bacchetta prendendola tra il pollice e l'indice tesi su di essa, la palma della mano rivolta in fuori, le altre dita unite e tese; cavare interamente la bacchetta girandola rapidamente in avanti, stringerla nel pugno serrando le dita con le unghie rivolte al corpo, eccetto il pollice che rimane disteso sulla bacchetta; mettere il bottone della bacchetta nella canna ed introdurre la bacchetta sino alla mano.

Carabina.

introducendola interamente nella canna continuando a tenerla colle due prime dita, le altre tre chiuse.

10. BORRATE.

2. movimenti.

(Tav. 21, *fig.* B.)

Moschetto.

111. — 1. A questo comando, alzare la mano allungando il braccio, prendere

Carabina.

1. A questo comando alzare la mano allungando il braccio, senza cacciare la bac-

Moschetto.

la bacchetta per la punta tra il pollice e l'indice piegati, le altre dita chiuse.

2. Spingere con forza la bacchetta tre volte di seguito nella canna; ripigliarla per l'estremità tra il pollice e l'indice piegati, le altre dita chiuse, il gomito avvicinato al corpo.

Carabina.

chetta interamente dalla canna, le unghie della mano rivolte in sotto.

2. Spingere con forza la bacchetta tre volte di seguito nella canna, rimanendo come al 9.° tempo n.° 110.

11. *Rimettete*=(*la*) BACCHETTA.

1. movimento.

112. — All'ultima parte del comando, tirare vivamente la bacchetta, distendendo il braccio, le unghie in aria, ripigliarla per la metà tra il pollice e l'indice tesi su di essa, la palma della mano rivolta in fuori, le altre dita unite e te-

Stendendo il braccio, togliere interamente la bacchetta dalla canna abbandonandola con la mano dritta che va ad impugnare la canna all'estremità, col pollice allungato un pollice distante dalla bocca della canna.

Moschetto.	*Carabina.*
se; cavare interamente la bacchetta, girandola rapidamente in avanti; mettere la punta della medesima nel boccaglio, farla scorrere aiutandone il movimento col pollice che l'accompagna sino alla mano sinistra; rialzare la mano situando il dito mignolo sul bottone della bacchetta per farla entrare interamente, il gomito basso; impugnare la canna con la mano dritta all'estremità, col pollice allungato un pollice distante dalla bocca della canna.	

12. *Portate* = (*l'*) ARME.

2. movimenti.

113. — 1. All'ultima parte del coman-	1. Come pel moschetto.

Moschetto.	*Carabina.*
do, alzare l'armè colla mano sinistra, portarla rimpetto la spalla dritta impugnandola con la mano dritta come alla posizione del 2.° movimento di *portate l' arme* n.° 45; portare il piede dritto in linea col sinistro.	
2. Appoggiare l'arme al voto della spalla con la mano dritta, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.	2. Come pel moschetto.

Carica a volontà.

114. — Quando i cavalieri eseguono bene la *carica in dodici tempi*, sono esercitati alla carica a volontà; all' oggetto l' instruttore comanda:

1. *Carica a volontà.*
2. *Caricate* =(*l'*) ARME.

All' ultima parte del secondo comando, eseguire i dodici tempi della carica, senza

arrestarsi su di alcuno, e senza che un cavaliere aspetti l'altro.

L'instruttore dev' esigere che i cavalieri carichino bene senza precipitazione, e che conservino la posizione del corpo passando esattamente per tutti i movimenti, specialmente per quelli di *cibate*, *cartuccia in canna*, e *borrate*.

Dei fuochi.

115. — Stando al *portate l'arme*; l'instruttore comanda:

Preparate=(*l'*) ARME.

1. tempo, 2 movimenti.

(Tav. 22, *fig.* A e B.)

MOSCHETTO	CARABINA
1.ª Riga.	1.ª Riga.
1. All'ultima parte del comando, fare un mezzo a-dritta girando sul tallone sinistro, portando il piede dritto a squadro dietro il sinistro, il collo del	1. Come pel moschetto

Digitized by Google

Moschetto.	*Carabina.*
piede dritto 3 pollici dal calcagno sinistro; staccare l'arme colla mano dritta a 4 pollici dalla spalla, impugnarla colla sinistra in modo che il dito piccolo tocchi la molla dell'acciarino; alzare l'arme colle due mani, la sinistra all'altezza del collo, il pollice della mano dritta sulla chiave del cane, l'indice sotto il ponte, le altre dita unite a questo, il gomito all'altezza della mano.	
2. Montare il cane abbassando vivamente il gomito; prendere l'arme per l'impugnatura.	2. Come pel moschetto.
2.ª Riga.	2.ª Riga.
(Tav. 24, *fig.* A.) 1. Come al 1.° movimento della prima riga.	(Tav. 25, *fig.* A.) 1. Nell' eseguire il movimento, appoggiare contemporanea-

*

Moschetto.	*Carabina.*
	mente a dritta portando il piede dritto 6 pollici lateralmente a dritta, il piede sinistro 3 pollici avanti al collo del piede dritto, per essere situato in direzione dell'intervallo a dritta del proprio capofila.
2. Come al 2.° movimento della prima riga.	2. Come al 2.° movimento della prima riga.

IMPOSTATE.

1. tempo.

(Tav. 23, *fig.* A.)

1.ª Riga.	1.ª Riga.
116. — A questo comando, abbattere l'arme orizzontalmente, fare scorrere la mano sinistra sino alla granadiera, appoggiare il calcio contro la spalla dritta, i gomiti abbassati	Come pel moschetto, facendo scorrere la mano sinistra sino al boccaglio.

Moschetto.

senza essere stretti al corpo, abbassare la testa sul calcio, chiudere l'occhio sinistro dirigendo l'occhio dritto lungo la canna per prendere di mira; situare il dito indice della mano dritta sul grilletto.

2.ª Riga.

(Tav. 24, *fig.* B.) Eseguire quanto è prescritto per la prima riga portando contemporaneamente il piede dritto a 6 pollici sulla dritta verso il calcagno sinistro del cavaliere ch'è a dritta; piegare alquanto il ginocchio dritto.

Carabina.

2.ª Riga.

(Tav. 25, *fig.* B.) Eseguire quanto è prescritto per la prima riga portando contemporaneamente il piede sinistro 6 pollici in avanti, il ginocchio dritto teso, la bocca della canna che oltrepassi la prima riga.

117. — Se si vuol far ritirare le armi prima di far fuoco, l' instruttore comanda:

Ritirate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

Moschetto.

1.ª Riga.

All'ultima parte del comando, ritirare il dito indice dal grilletto unendolo alle altre dita sotto al ponte, raddrizzare subito l'arme prendendo la posizione del 2.° movimento di *preparate l'arme* n.° 115.

2.ª Riga.

Eseguire quanto è prescritto per la prima riga, riportando contemporaneamente il piede dritto dietro al sinistro.

Carabina.

1.ª Riga.

Come pel moschetto.

2.ª Riga.

Eseguire quanto è prescritto per la prima riga, riportando contemporaneamente il piede sinistro a 3 pollici dal collo del piede dritto.

118. — Se dopo aver fatto *preparate l'arme*, o *ritirate l'arme*, si vuol far portare le armi senza far fuoco, l'instruttore comanda:

PORTATE = (l') ARME.

2. tempi.

Moschetto.	*Carabina.*
1.ª Riga.	1.ª Riga.
1. Alla prima parte del comando, situare il pollice della mano dritta a traverso della chiave del cane, il dito indice sul grilletto, le altre sotto il ponte, mettere il cane in riposo premendo col primo dito sul grilletto e sostenendo il cane col pollice, farlo calare sino a che la pietra tocchi l'acciarino ed assicurarlo nello stato di riposo.	1. Come pel moschetto.
2. Alla seconda parte del comando, calare l'arme colle due mani situando la dritta alla posizione di *portate l'arme*; appoggia-	2. Come pel moschetto.

Digitized by Google

Moschetto.	*Carabina.*
re l'arme alla spalla facendo fronte, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.	
2.ª Riga.	2.ª Riga.
1. Come al 1.° tempo della prima riga. 2. Come al 2.° tempo della prima riga.	1. Come pel moschetto. 2. Eseguire quanto è prescritto al 2.° tempo della prima riga, rimettendosi contemporaneamente dietro il proprio capofila.

119. — Il cavaliere stando nella posizione d'*impostate*, se si vuol far fuoco, l'instruttore comanda :

FUOCO.

1. tempo.

1.ª e 2.ª Riga.	1.ª e 2.ª Riga.
A questo comando, tirare col dito indice il grilletto con forza senz' abbassare dippiù	Come pel moschetto.

Digitized by Google

Moschetto.

la testa, nè girarla; rimanere in questa posizione.

Carabina.

120.—Se dopo aver fatto fuoco non si vuol far caricare le armi, l'instruttore comanda:

PORTATE = (*l'*) ARME.

2. tempi.

Moschetto.

1.ª riga.

1. Alla prima parte del comando, ritirare vivamente l'arme piazzando il calcio sotto al braccio dritto e riportando la mano sinistra al di sotto della granadiera, il ponte un poco in fuori, l'impugnatura 2 pollici al di sotto della mammella dritta, il gomito sinistro stretto al corpo, la bocca della canna all' altezza del mento; met-

Carabina.

1.ª riga.

1. Come pel moschetto, riportando la mano sinistra in modo che il dito piccolo tocchi la molla dell' acciarino.

Moschetto.	*Carabina.*
tere il cane in riposo facendo attenzione di non armarlo; chiudere il bacinetto prendendo l'arme all'impugnatura.	
2. All'ultima parte del comando, prendere la posizione di *portate l'arme* facendo fronte, portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.	2. Come pel moschetto.
2.ª riga.	2.ª riga.
1. Eseguire quanto è prescritto al 1.° tempo della prima riga, riportando il piede dritto dietro del sinistro.	1. Eseguire quanto è prescritto al 1.° tempo della prima riga, riportando contemporaneamente il piede sinistro a 3 pollici dal collo del piede dritto.
2. Come al 2.° tempo della prima riga.	2. Eseguire quanto è prescritto al 2.° tempo della prima riga, situandosi contemporaneamente dietro al proprio capofila facendo fronte.

121. — Se dopo aver fatto *fuoco*, si vuol far caricare le armi, l'instruttore comanda:

CARICATE.

1. tempo

Moschetto.

1.ª Riga

A questo comando, ritirare subito l'arme piazzando il calcio sotto al braccio dritto, riportando la mano sinistra al di sotto della granadiera, il ponte un poco in fuori, l'impugnatura a 2 pollici al di sotto della mammella dritta, il gomito sinistro stretto al corpo, la bocca della canna all'altezza del mento, mettere il cane in riposo; caricare l'arme a volontà, prendere la posizione di *portate l'arme* facendo fronte.

Carabina.

1.ª Riga

Come pel moschetto, riportando la mano sinistra in modo che il dito piccolo tocchi la molla dell'acciarino

Moschetto.	*Carabina.*
2.ª Riga	2.ª Riga
Eseguire quanto è prescritto per la prima riga, riportando contemporaneamente il piede dritto dietro del calcagno sinistro, e far fronte.	Eseguire quanto è prescritto per la prima riga, riportando contemporaneamente il piede sinistro a 3 pollici dal collo del piede dritto; situarsi dietro al proprio capofila facendo fronte.

Maneggio della lancia.

122. — Il cavaliere stando al *portate lancia*, l' instruttore comanda:

Presentate = LANCIA.

1. tempo.

(Tav. 26 , *fig.* A.) All' ultima parte del comando, portare con la mano dritta la lancia a 4 pollici e rimpetto l' occhio sinistro, il braccio dritto quasi teso, prenderla vivamente con la mano sinistra all' altezza del gomito, il pollice allungato sull' asta; la mano dritta lasciando la sua posizione prende la lancia a 2 piedi dall' estremità, il pol-

lice in dietro, le altre dita allungate sull'asta; portare il piede dritto a 3 pollici dietro al sinistro, situandolo in modo che il voto del piede dritto sia in direzione del tallone sinistro.

Portate = LANCIA.

1. tempo.

123. — All'ultima parte del comando, colle due mani assicurare la lancia al voto della spalla dritta, situando il piede dritto in linea col sinistro, la mano dritta tiene la lancia com' è prescritto al n.° 46; portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Calate = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

124. — (Tav. 26, *fig.* B.) 1. All'ultima parte del comando, fare un mezzo a-dritta girando sul tallone sinistro, portando il piede dritto a squadro dietro al sinistro, il collo del piede dritto rimpetto ed a 3 pollici dal tallone sinistro; colla mano dritta staccare la lancia perpendicolarmente a 4 pollici dalla spalla, impugnandola con la sinistra all'altezza della mammella dritta.

2. Abbattere l'arme sostenendola con la mano sinistra a 18 pollici dalla dritta, il gomito sinistro vicino al corpo, l'alto del corpo in avanti, la mano dritta appoggiata all'anca, tenendo l'asta a piena mano, la punta della lancia all'altezza degli occhi.

Portate = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

125. — 1. All'ultima parte del comando, girare sul tallone sinistro per far fronte, riportando il tallone dritto accanto al sinistro; raddrizzare la lancia con la mano sinistra portandola a 4 pollici dalla spalla dritta, rimettere la mano dritta come alla posizione di *portate lancia* n.° 46.

2. Assicurare l'arme al voto della spalla, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Al piede = LANCIA.

1. tempo.

126. — Com'è prescritto al n.° 44.

All' ispezione = LANCIA.

1. tempo, 3 movimenti.

127. — 1. All'ultima parte del comando, impugnare con la mano dritta la lancia all'altezza dell'anca, ed abbassare la punta in avanti, l'asta orizzontale attaccata al gomito, 2 pollici al di sotto della mammella dritta, il pollice allungato sull'asta, le altre dita chiuse.

2. Girare il pugno con le unghie in sotto, per mostrare l'altro lato della lancia.

3. Rimettere il pugno raddrizzando la lancia., situare l'estremo di essa all'altezza e ad un pollice dalla punta del piede dritto, passare la mano dritta alla posizione prescritta al n.° 44.

Nelle ispezioni, all'ultima parte del comando *all' ispezione* = LANCIA, i cavalieri eseguono solamente il 1.° movimento del n.° 127, e ciascun lanciere a misura che la persona che ispeziona gli passa per avanti esegue il 2.° movimento. Quando la persona è oltrepassata di due cavalieri sulla sinistra, il cavaliere esegue da se il 3.° movimento.

A terra = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

128.—1. All'ultima parte del comando, impugnare con la mano dritta la lancia all'altezza dell'anca, chinare il corpo sollecitamente in avanti avvanzando il piede sinistro a 18 pollici dalla punta del piede dritto, il ginocchio dritto un poco piegato, posare la lancia a terra, l'estremità accanto la punta del piede dritto, la mano dritta che la tiene impugnata all'altezza della punta del piede sinistro.

2. Alzarsi sollecitamente riponendo il piede sinistro in linea col dritto, e portare vivamente le mani sul proprio lato.

Ripigliate = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

129.—1. All'ultima parte del comando, chinare il corpo in avanti avvanzando il piede sinistro; prendere la lancia con la mano dritta, restando come al 1.° movimento di *a terra lancia*.

2. Alzarsi sollecitamente, riporre il piede sinistro in linea col dritto, prendendo la posizione di *al piede lancia*, e portare vivamente la mano sinistra sul proprio lato.

Portate = LANCIA.

1. tempo.

130. — Com' è prescritto al n.° 46.

Presentate = LANCIA.

1. tempo.

131. — Com' è prescritto al n.° 122.

All' orazione = LANCIA.

1. tempo, 3 movimenti.

132. — 1. All' ultima parte del comando, porre il ginocchio dritto a terra un piede in dietro e 6 pollici a dritta dal calcagno sinistro, girando un poco in dentro la punta del piede sinistro; poggiare l' estremità dell'asta a terra senza battere a 2 pollici dal calcagno sinistro.

2. Senza muovere la testa, prendere con la mano dritta lo sciapka nella parte più stretta. (Il berretto si prende per la visiera tra il pollice e le due prime dita.)

3. Calare lo sciapka, tenendo la testa immobile, situarlo alla parte d'avanti della coscia dritta col voto contro la coscia, la visiera a dritta, ed il braccio quasi teso.

Presentate = LANCIA.

1. tempo, 3 movimenti.

133. — 1. All'ultima parte del comando, senza chinare la testa, riporre con la mano dritta lo sciapka.

2. Prendere con la stessa mano la lancia a 2 piedi dall'estremità.

3. Alzarsi sollecitamente, prendendo la posizione di *presentate lancia* n.° 122.

134. — Allorquando per la natura del suolo, o per altre circostanze non si giudichi di far porre il ginocchio a terra, all'ultima parte del comando *in piede all'orazione* = LANCIA, i lancieri restando fermi nella posizione di *presentate lancia*, portano la mano dritta alla visiera situandola orizzontalmente all'orlo di essa in direzione del sopracciglio col pollice al di sotto, la palma verso terra, le dita allungate ed unite. All'ultima parte del comando *presentate* = LANCIA, portare vivamente la mano dritta all'asta ripigliando la posizione di *presentate lancia* n.° 122.

Portate = LANCIA.

1. tempo.

135. — Com'è prescritto al n.° 123.

Al piede = LANCIA.

1. tempo.

136. — Com' è prescritto al n.° 44.

Alla preghiera = LANCIA.

1. tempo.

137. — All'ultima parte del comando, situare il piede dritto dietro l'estremità dell'asta, in modo che l'osso del dito grosso venga a toccarlo, e portare la mano sinistra alla visiera dello sciapka, com'è prescritto per la mano dritta al n.° 134.

Al piede = LANCIA

1. tempo.

138. — All'ultima parte del comando, abbassare vivamente la mano sinistra sul proprio lato portando il piede dritto in linea col sinistro.

Al giuramento = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

139. — 1. All'ultima parte del comando, portare con la mano dritta la lancia sul la-

to sinistro e prenderla con la sinistra, restando con le dita allungate sul d'avanti dell'asta appoggiata al voto della spalla, l'estremità a terra ad un pollice dalla punta del piede sinistro, portare vivamente la mano dritta sul proprio lato.

2. Alzare la mano dritta sino all'altezza della testa, col pollice e le due prime dita spiegate, le altre chiuse.

Al piede = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

140. — 1. All'ultima parte del comando abbassare la mano dritta sul proprio lato.

2. Con la stessa mano prendere la lancia portandola sul lato dritto alla posizione di *al piede lancia* n.° 44.

All' esecuzione = LANCIA.

1. tempo.

141. — Come al 1.° movimento di *al giuramento lancia* n.° 139.

Al piede = LANCIA.

1. tempo.

142. — All'ultima parte del comando, prendere la lancia con la mano dritta por-

tandola sul lato dritto alla posizione di *al piede lancia* n.° 44.

Portate = LANCIA.

I. tempo.

143. — Com'è prescritto al n.° 46.

A volontà = LANCIA.

I. tempo.

144. — All' ultima parte del comando, alzare la lancia con la mano dritta, appoggiarla sulla spalla dritta colla punta in aria, e diretta in dietro a sinistra; situare la mano dritta col pollice in sotto, le altre dita sopra, il braccio dritto semiteso, il gomito calato senza essere stretto al corpo.

Portate = LANCIA.

I. tempo.

145. — All' ultima parte del comando, raddrizzare la lancia prendendo la posizione prescritta al n.° 46.

Al piede = LANCIA.

I. tempo.

146. — Com'è prescritto al n.° 44.

LEZIONE III.

PARTE I.	PARTE II.
Maneggio delle armi, i cavalieri avendo la sciabla. Maneggio della sciabla.	Marcia ai differenti passi colle armi. Carica e fuochi con polvere.

PARTE PRIMA.

147. — Si riuniscono per questa lezione da 4, ad 8 cavalieri; essi stanno in abito di scuderia, elmo (*sciako* , *o sciapka*), giberna e bandoliera, armati di moschetto (*carabina* o *lancia*) e sciabla, situati sopra una riga, discosti l'uno dall'altro per la lunghezza di un braccio.

Maneggio delle armi, i cavalieri avendo la sciabla.

148. — I cavalieri tengono la sciabla all' uncinetto, la guardia in dietro, e quelli armati di carabina tengono la bacchetta pendente: sono esercitati al maneggio delle armi, seguendo i principî dettagliati alla 2.ª parte della 2.ª lezione; in seguito s' impara loro il maneggio della

sciabla; all' oggetto l' instruttore fa mettere l' arme a terra com' è prescritto ai n.i 68 e 128. I dragoni e gli ussari sono inoltre esercitati al maneggio della sciabla, avendo il moschetto *in bandoliera*, e la carabina *alla bandoliera*.

Maneggio della sciabla.

149. — L' instruttore comanda:

1. Riga.
2. Sciabla=(*in*) mano.

2. tempi (il 2.o diviso in 2 movimenti.)

(Tav. 27, *fig.* A e B.) 1. Alla prima parte del secondo comando, togliere con la mano sinistra la sciabla dall' uncinetto portando la guardia innanzi; impugnare colla mano dritta la sciabla all' impugnatura, cacciare verticalmente la lama, il pugno in direzione della spalla, il gomito all' altezza del pugno; sostenere con la mano sinistra il fodero al primo anello.

2. (*1.o mov.*) All' ultima parte del secondo comando, cacciare vivamente la lama dal fodero distendendo il braccio per tutta la sua lunghezza; portare il pugno all' altezza ed a 4 pollici dalla spalla sinistra, il gomito accosto al corpo, la lama verticale col piatto in avanti, il taglio a sinistra; lasciare con la mano sinistra l' anello del fodero.

(2.° *mov.*) Calare il pugno portando la sciabla sul lato dritto, il dorso della lama al voto della spalla, il pugno attaccato al di sotto dell' anca, il dito mignolo fuori dell' impugnatura, il gomito in dietro.

Questa posizione è la stessa a cavallo, eccetto che a cavallo il pugno si trova naturalmente riposato sull'alto della coscia.

All' ispezione = SCIABLA.

1. tempo, 3 movimenti.

150. — (Tav. 28.) 1. All'ultima parte del comando, portare la sciabla verticalmente sul lato sinistro nella posizione del 1.° movimento del 2.° tempo di *sciabla in mano* n.° 149.

2. Girare il pugno in dentro, per mostrare l' altro lato della lama, senza scostare il braccio dal corpo.

3. Rimettere il pugno come al 1.° movimento, e situare la sciabla come alla posizione di *sciabla in mano*.

Nelle ispezioni, ciascun cavaliere a misura che la persona che ispeziona l'arme gli passa per avanti, esegue il 1.° ed il 2.° movimento. Quando la persona è oltrepassata di due cavalieri sulla sinistra, il cavaliere esegue da se il 3.° movimento.

Al funerale = SCIABLA.

1. tempo, 2 movimenti.

151. — 1. All'ultima parte del comando, avanzare il pugno a sinistra girare la sciabla da sopra in sotto radendo il braccio sinistro, situare la sciabla sotto al braccio appoggiando l'elsa sull'antibraccio, il dorso della lama in avanti, il gomito accosto al corpo, e la mano sinistra distesa sulla mammella dritta colle dita unite.

2. Portare vivamente la mano dritta sul proprio lato.

Portate = SCIABLA.

1. tempo, 2 movimenti.

152. — 1. All'ultima parte del comando, prendere con la mano dritta la sciabla per l'impugnatura, l'antibraccio orizzontale.

2. Distaccare il braccio sinistro dal corpo distendendolo sul proprio lato; raddrizzare la sciabla da sotto in sopra, e portarla vivamente sul lato dritto alla posizione di *sciabla in mano*.

Digitized by Google

All' orazione = SCIABLA.

1. tempo, 3 movimenti.

153. — 1. All' ultima parte del comando, girare la sciabla colla punta in sotto, porre il ginocchio dritto a terra un piede in dietro e 6 pollici a dritta del calcagno sinistro, girando un poco in dentro la punta del piede sinistro; spingere con la mano sinistra il fodero in dietro, impugnare subito con questa mano la lama della sciabla, appoggiando l'antibraccio sinistro sulla coscia sinistra, il taglio della lama a dritta, la punta a terra 2 pollici discosta dal calcagno sinistro.

2. Senza muovere la testa, prendere con la mano dritta l'elmo (lo *sciako* o lo *sciapka*) com'è prescritto ai n.[i] 80 e 132.

3. Togliere l'elmo (lo *sciako* o lo *sciapka*) tenendo la testa immobile, situarlo alla parte d'avanti della coscia dritta col voto contro di essa, la visiera a dritta, il braccio quasi teso.

Portate = SCIABLA.

1. tempo, 3 movimenti.

154. — 1. All'ultima parte del comando, senza chinare la testa, riporvi con la mano dritta l'elmo (lo *sciako* o lo *sciapka*.)

2. Prendere la sciabla per l'impugnatura.
3. Alzarsi sollecitamente prendendo la posizione di *portate sciabla*.

155.—Allorquando per la natura del suolo o per altre circostanze non si giudichi far porre il ginocchio a terra, all'ultima parte del comando *in piede all' orazione* = SCIABLA, i cavalieri restando fermi nella posizione di *portate sciabla* portano la mano sinistra alla visiera situandola orizzontalmente all'orlo di essa in direzione del sopracciglio col pollice al di sotto, la palma verso terra, le dita allungate ed unite, situare il piede dritto dietro al sinistro in modo che il voto del primo sia in direzione del calcagno del secondo 3 pollici discosto; al comando *portate* = SCIABLA, portano la mano sinistra al proprio lato ed il piede dritto in linea col sinistro.

Alla preghiera = SCIABLA.

1. tempo.

156. — All'ultima parte del comando, portare il piede dritto dietro il sinistro a 3 pollici distante, portando contemporaneamente la mano sinistra alla visiera.

Portate = SCIABLA.

1. tempo.

157. All' ultima parte del comando, abbassare vivamente la mano sinistra sul pro-

prio lato, rimettendo il piede dritto in linea col sinistro.

Al giuramento = SCIABLA.

1. tempo, 2 movimenti.

158. — 1. All'ultima parte del comando, sollevare la sciabla staccandola dalla spalla; il pugno due pollici sotto la mammella dritta, la lama trasversale col taglio avanti, la punta un piede più alta dell'impugnatura e mezzo piede più avanti; prendere con la mano sinistra la lama della sciabla a 4 pollici dall'impugnatura tra il pollice e l'indice, le altre dita chiuse ed unite al di sotto, il braccio sinistro accosto al corpo.

2. Abbandonare la sciabla con la mano dritta, portare questa mano all'altezza della testa col pollice e le due prime dita spiegate e le altre chiuse.

Portate = SCIABLA.

1. tempo, 2 movimenti.

159. — 1. All'ultima parte del comando, abbassare la mano dritta prendendo la sciabla all'impugnatura, restando come al 1.° movimento di *al giuramento sciabla*.

2. Portare la mano sinistra sul proprio

lato, situandosi come alla posizione di *portate sciabla.*

1. *Riga.*
2. *Sciabla* = (*al*) FODERO.

2. tempi (il 1.° diviso in 2 movimenti.)

160. — 1. (*1.° mov.*) Alla prima parte del 2.° comando, portare la sciabla verticalmente sul lato sinistro alla posizione del 1.° movimento del 2.° tempo di *sciabla in mano.*

(*2.° mov.*) Girare la sciabla da sopra in sotto radendo col taglio il braccio sinistro, introdurre la lama nel fodero accompagnandovi lo sguardo, restare come al 1.° tempo di *sciabla in mano.*

2. All' ultima parte del 2.° comando, riporre la lama nel fodero senza spingerla con forza, rimettere la testa diretta portando la mano dritta sul proprio lato, mettere la sciabla all' uncinetto, la guardia in dietro.

PARTE SECONDA.

Marcia ai differenti passi colle armi. Carica e fuochi con polvere.

161. — I cavalieri colla sciabla all' uncinetto sono esercitati ai differenti passi ed ai movimenti dettagliati nella 2.ª parte della 1.ª lezione; quelli armati di moschetto o carabina sono inoltre esercitati a fare, *al braccio l' arme*, *a volontà l' arme*, e *portate l' arme* marciando, come anche a far fuoco con le cartucce a polvere. I lancieri sono esercitati parimente stando al *portate lancia*, ed *a volontà lancia*.

Quando si vuol far eseguire il mezzo giro individuale, l' instruttore fa prima portare l' arme.

Sempre che si comanda *alto*, i cavalieri si rimettono vivamente al *portate l'arme*.

Allorchè si eseguono i fuochi con polvere l'instruttore bada che i cavalieri nel mettere il cane in riposo non lo armino per troppa precipitazione. Terminati i fuochi l'instruttore ispeziona le armi per assicurarsi che sieno scariche.

LEZIONE IV.

PARTE I.	PARTE II.
Esercizio della sciabla. Esercizio della lancia.	Tiro al bersaglio.

PARTE PRIMA.

Esercizio della sciabla.

162. — Si riuniscono per questa lezione da 4 ad 8 cavalieri armati solamente di sciabla e piazzati in una riga a 5 passi (*10 piedi*) l'uno dall'altro. Essi stanno in abito di scuderia, elmo (*sciako o sciapka*), giberna e bandoliera. Gli ussari con la bacchetta sospesa all'uncinetto della sciabla. Quando cominciano ad eseguire regolarmente tutti i movimenti dell'esercizio della sciabla, i dragoni e gli ussari sono inoltre esercitati agli stessi movimenti, tenendo il moschetto *in bandoliera* e la carabina *alla bandoliera.*

163. — Nel principio di questa lezione, l'instruttore dev'evitare di tener molto tempo i cavalieri su ciascun movimento: dovendo correggere dei difetti, li fa mettere alla posizione di *preparate la guardia*, per far ripetere il movimento a quelli che l'hanno male eseguito, facendo ripigliare la posi-

Digitized by Google

zione a tutti gli altri, quando i meno intelligenti l'hanno capito. L'instruttore deve badare che i cavalieri non impieghino nell'esercizio della sciabla una forza che non solamente è meno necessaria della destrezza e dell'agilità, ma è bensì pregiudizievole; bada ch'essi non inclinino il corpo, in modo da perdere la posizione quando sono a cavallo, osservando accuratamente che nei movimenti della sciabla in dietro non lascino passare la lama troppo vicino al corpo, per non ferire il cavallo.

I colpi di punta devonsi sempre *impiegare* con preferenza, perchè esigono minor forza ed hanno un risultato più pronto, più certo e più decisivo.

Il cavaliere deve dirigere i colpi di punta vivamente e con forza sul corpo dell'avversario, tenendo l'*impugnatura* della sciabla a piena mano, col pollice appoggiato sull'elsa in direzione del dorso della lama.

Per eseguire con vantaggio i colpi di *taglio*, bisogna, dopo aver allungato il braccio per tutta la sua estensione, ritirarlo a se quando si colpisce.

Le parate contro la lancia, sono le stesse di *quelle* contro la punta.

In tutti i *movimenti* in cui si gira il corpo a dritta o a sinistra, i piedi si devono muovere in corrispondenza; nel *primo* caso, si appoggia tutto il peso del corpo sulla gamba dritta, piegando leggermente il ginocchio sinistro ed alzando il tallone sinistro da terra col girarlo un poco *in* fuori; nel secondo caso, si eseguono i *movimenti* opposti.

164. — L' esercizio della sciabla è diviso in tre parti, dette DIVISIONI.

Nella prima, s' istruiscono i cavalieri nei colpi di taglio e di punta, che formano la parte *offensiva.*

Nella seconda, s' istruiscono in tutte le parate, che formano la *difensiva.*

Nella terza, s' istruiscono nella riunione dei colpi e parate contro la fanteria.

Bene istruiti i cavalieri, si esercitano all' *attacco e difesa.*

165. — Stando alla posizione di *sciabla in mano* e volendo l' instruttore far riposare i cavalieri, comanda: RIPOSO. A questo comando, incrociare le mani avanti al corpo, la sinistra sopra della dritta, la sciabla appoggiata nella piegatura del braccio sinistro, il piatto della lama in avanti col taglio a sinistra, conformandosi pel rimanente a quanto è prescritto al n.° 2.

Volendo ricominciare il travaglio, l' instruttore comanda: RIGA; a questo comando i cavalieri prendono l'immobilità, situandosi nella posizione di *sciabla in mano.*

166. — Prima di cominciare l' esercizio della sciabla, l' instruttore fa conoscere ai cavalieri che la lama di quest' arma si divide in due parti, *forte* e *debole.* La metà che più si avvicina all' impugnatura chiamasi *forte*, l' altra metà *de-*

bole; quindi fa loro conoscere ciò che s' intende per *prima*, *seconda*, *terza* e *quarta posizione*.

Prima, quando il taglio della sciabla è rivolto in sopra.

Seconda, quando il taglio della sciabla è rivolto a dritta.

Terza, quando il taglio della sciabla è rivolto in sotto.

Quarta, quando il taglio della sciabla è rivolto a sinistra.

167. — I cavalieri essendo piazzati com' è prescritto al n.° 162, l' instruttore fa mettere la sciabla in mano, avvertendo di far introdurre il polso dritto nella coreggia del fiocco.

I tagli si dividono in movimenti per facilitarne l' esecuzione

168. — L' instruttore comanda:

Preparate = (*la*) GUARDIA.

1. tempo.

(Tav. 29.) All' ultima parte del comando, portare il piede dritto a 2 piedi dal sinistro, i talloni sulla stessa linea; mettere la mano sinistra chiusa a 6 pollici dal corpo ed all' altezza del gomito, le dita rivolte verso il corpo, il dito piccolo più vicino del di sopra del pugno (*posizione della mano*

della briglia); nel tempo stesso portare la sciabla verticalmente col piatto avanti al corpo, il taglio a sinistra il pugno dritto al di sopra del sinistro ed accosto al corpo, i gomiti cadenti naturalmente.

In = GUARDIA.

1. tempo.

169. — (Tav. 30.) All'ultima parte del comando, sollevare vivamente la sciabla all'altezza della testa, distendendo il braccio in avanti, il taglio della lama rivolto leggermente in sopra, la punta a sinistra 6 pollici più alta del pugno, le articolazioni delle dita coperte dalla guardia, e l'alto del corpo leggermente inclinato in avanti.

PER TAGLIARE.

1. tempo.

170. — A questo comando, portare la sciabla sulla spalla dritta, il taglio in sopra, il braccio teso, il pugno in *terza* ed in direzione del centro del petto.

Tagliate = UNO.

1. tempo, 2 movimenti.

171. — (Tav. 31.) 1. All'ultima parte del comando, vibrare il colpo da 1 a C.

2. Girare il pugno in *prima*, portando la sciabla sulla spalla sinistra, il taglio in sopra ed il braccio teso.

Tagliate = DUE.

1. tempo, 2 movimenti.

172. — 1. All'ultima parte del comando, vibrare il colpo da 2 a C.

2. Girare il pugno in *quarta*, abbassando la sciabla, la punta sul lato dritto, il taglio in avanti.

Tagliate = TRE.

1. tempo, 2 movimenti.

173. — 1. All'ultima parte del comando, vibrare il colpo da 3 a C.

2. Girare il pugno in *prima*, abbassando la sciabla, la punta sul lato sinistro, il taglio in avanti.

Tagliate = QUATTRO.

1. tempo, 2 movimenti.

174. — 1. All'ultima parte del comando, vibrare il colpo da 4 a C.

2. Girare il pugno in *quarta*, portando il piatto della sciabla sulla spalla dritta, il taglio a dritta.

Tagliate = CINQUE.

1. tempo, 2 movimenti.

175. — 1. All'ultima parte del comando, vibrare il colpo orizzontalmente da 5 a C.

2. Girare il pugno in *seconda*, piegare il braccio portando il piatto della sciabla sulla spalla sinistra, il taglio a sinistra, l'elsa attaccata al collo, ed il gomito all'altezza del pugno.

Tagliate = SEI.

1. tempo, 2 movimenti.

176. — 1. All'ultima parte del comando, girare il corpo a dritta e la testa indietro; far gravitare il peso del corpo sulla gamba dritta.

2. Vibrare il colpo da 6 a 5, tagliando in dietro orizzontalmente; far passare la sciabla per sopra la testa, ritornando alla posizione di *preparate la guardia.*

177. — L'instruttore assicuratosi che i cavalieri hanno ben capito i colpi di taglio e che il taglio va nell'esatta direzione, per far acquistare al polso del cavaliere la necessaria flessibilità, fa loro eseguire dei molinelli da sopra in sotto, col riunire sollecitamente i tagli *uno* e *due*, e da sotto in sopra coi tagli *tre* e *quattro*.

178. — Il cavaliere stando alla posizione d'*in guardia*, l'instruttore comanda:

Molinello = UNO (*e*) DUE.

1. tempo, 2 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, portare la sciabla sulla spalla dritta, il taglio in sopra, il braccio teso ed il pugno in direzione del centro del petto.

2. Eseguire sollecitamente i tagli *uno* e *due*, e rimettersi alla posizione d'*in guardia*.

Molinello = TRE (*e*) QUATTRO.

1. tempo, 2 movimenti.

179. — 1. All'ultima parte del comando, abbassare la sciabla, la punta sul lato dritto, il taglio in avanti.

2. Eseguire sollecitamente i tagli *tre* e *quattro*, e rimettersi alla posizione d'*in guardia*.

180. — Quando i cavalieri eseguono bene i molinelli, l'instruttore fa continuare ciascun molinello sino al comando d'*in guardia*.

Prima divisione (*offensiva*).

181. — Disposti i cavalieri com' è prescritto al n.° 162, l' instruttore fa mettere la sciabla in mano, quindi comanda;

1. *Prima divisione.*
2. *Preparate* = (*la*) GUARDIA.

1. tempo.

Com' è prescritto al n. 168.

In = GUARDIA.

1. tempo.

182. — Com' è prescritto al n.° 169.

TAGLIATE.

1. tempo, 4 movimenti.

183. — 1. Portare la sciabla sulla spalla dritta, com' è prescritto al n.° 170, tagliare sollecitamente *uno* e *due*, e rimanere com'è prescritto al 2.° movimento n.° 172.

2. Tagliare sollecitamente *tre* e *quattro*, e rimanere com' è prescritto al 2.° movimento n.° 174.

3. Tagliare *cinque*, e rimanere com' è prescritto al 2.° movimento n.° 175.

*

Digitized by Google

4. Tagliare *sei*, ritornando alla posizione di *preparate la guardia*.

IN AVANTI = PUNTATE.

2. tempi, (il 2.º diviso in 2 movimenti.)

184. — (Tav. 32.) 1. Alla prima parte del comando, tagliare *due* sul lato dritto descrivendo un cerchio con la punta della sciabla; ritirare il pugno in *prima* all' altezza degli occhi, portando alquanto la spalla dritta indietro, la punta diretta in avanti e la testa al fronte.

2. (*1.º mov.*) All' ultima parte del comando, distendere con forza il braccio per tutta la sua lunghezza, il pugno in *seconda,* avanzando la spalla dritta; chinare il corpo in avanti, facendone gravitare il peso sulla gamba sinistra.

(*2.º mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia.*

A DRITTA = PUNTATE.

2. tempi, (il 2.º diviso in 2 movimenti.)

185. — (Tav. 33.) 1. Alla prima parte del comando, girare la testa a dritta; portare il pugno in *quarta* vicino alla mammella sinistra, il taglio in sopra, e la punta diretta a dritta.

2. (*1.º mov.*) All'ultima parte del comando, vibrare il colpo a dritta, stendendo il braccio.

(*2.º mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia.*

IN DIETRO = PUNTATE.

2. tempi, (il 2.º diviso in 2 movimenti.)

186. — (Tav. 34.) 1. Alla prima parte del comando, girare la testa a dritta, lo sguardo indietro; portare il pugno in *quarta* rimpetto la spalla dritta, il braccio semiteso, la lama orizzontale, la punta indietro, il taglio in sopra.

2. (*1.º mov.*) All'ultima parte del comando, vibrare il colpo indietro stendendo il braccio.

(*2.º mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia.*

A SINISTRA = PUNTATE.

2. tempi, (il 2.º diviso in 2 movimenti.)

187. — (Tav. 35.) 1. Alla prima parte del comando, tagliare *due* come nel colpo di punta in avanti; girare la testa a sinistra; ritirare il pugno in *prima* all'altezza degli occhi, la punta diretta a sinistra.

2. (*1.º mov.*) All'ultima parte del co-

mando, spingere il colpo a sinistra, avanzando più che sia possibile la spalla dritta, il pugno in *seconda*.

(*2.° mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia*.

CONTRO CORAZZIERE A DRITTA = PUNTATE.

2. tempi, (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

188. — (Tav. 36.) 1. Alla prima parte del comando, portare il pugno in *quarta* sull' anca dritta, la lama obbliquamente in avanti e verso la dritta, la punta all'altezza degli occhi.

2. (*1.° mov.*) All' ultima parte del comando, vibrare il colpo distendendo il braccio in modo da colpire la faccia del corazziere.

(*2.° mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia*.

CONTRO CORAZZIERE A SINISTRA = PUNTATE.

2. tempi (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

189. — (Tav. 37.) 1. Alla prima parte del comando, portare il pugno in *seconda* sull' anca dritta, la lama obbliquamente in avanti e verso la sinistra, la punta all'altezza degli occhi.

2. (*1.° mov.*) All' ultima parte del coman-

do, vibrare il colpo distendendo il braccio, in modo da colpire la faccia del corazziere.

(*2.° mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia*.

CONTRO FANTERIA A DRITTA = PUNTATE.

2. tempi (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

190. — (Tav. 38.) 1. Alla prima parte del comando, tagliare *due* sul lato dritto, descrivendo un cerchio con la punta della sciabla; ritirare il pugno in *prima* in direzione del collo, la punta diretta verso la dritta ed all' altezza del petto di un uomo a piedi; girare la testa a dritta.

2. (*1.° mov.*) All' ultima parte del comando, vibrare il colpo distendendo il braccio, il pugno in *seconda*.

(*2.° mov.*) Girare il pugno in *quarta* e ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia*.

CONTRO FANTERIA A SINISTRA = PUNTATE.

2. tempi (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

191. — (Tav. 39.) 1. Alla prima parte del comando, tagliare *due* come nella puntata precedente; ritirare il pugno in *prima* in direzione del collo, la punta della sciabla diretta verso la sinistra ed all'altezza del

petto di un uomo a piedi; girare la testa a sinistra.

2. (*1.° mov.*) All'ultima parte del comando, vibrare il colpo, stendendo il braccio, il pugno in *seconda*.

(*2.° mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia*.

Portate = SCIABLA.

1. tempo.

192. — All'ultima parte del comando, ritirare il piede dritto accosto al sinistro, portando la sciabla sul fianco dritto, alla posizione di *sciabla in mano*, riportare la mano sinistra sul proprio lato.

Seconda divisione (*difensiva*).

193. — L'instruttore comanda:

1. *Seconda divisione.*
2. *Preparate* = (*la*) GUARDIA.

1. tempo.

Com'è prescritto al n.° 168.

A dritta = PARATE.

1. tempo.

194. — (Tav. 40.) All' ultima parte del comando, portare vivamente il pugno un poco in avanti ed a dritta, il gomito accosto al corpo, la lama leggermente inclinata in avanti, il dorso rimpetto là faccia.

In dietro a dritta = PARATE.

195. — (Tav. 41.) All' ultima parte del comando, girare il corpo a dritta e la testa indietro, distendere il braccio facendo descrivere al pugno un arco di cerchio d'avanti in dietro, restando all' altezza delle anche; la lama leggermente inclinata, il dorso rimpetto la faccia.

Spalla dritta = PARATE.

1. tempo.

196. — (Tav. 42.) All' ultima parte del comando, quadrare le spalle, rimanendo con la testa rivolta indietro; coprire con la lama della sciabla la spalla dritta, il braccio in alto, il taglio in fuori e la punta un piede più bassa del pugno.

Digitized by Google

Spalla sinistra = PARATE.

1. tempo.

197. — (Tav. 43.) All'ultima parte del comando, girare la testa a sinistra; coprire con la lama della sciabla la spalla sinistra, portando il pugno verso la sinistra, il braccio semiteso, il taglio in fuori e la punta un piede più bassa del pugno.

FIANCO SINISTRO = PARATE.

2. tempi.

198. — (Tav. 44.) 1. Alla prima parte del comando, portare il pugno al voto della spalla sinistra, girando sollecitamente il corpo a sinistra; rimanere con la testa indietro, il gomito attaccato al corpo, la lama verticale, il dorso a sinistra.

2. All' ultima parte del comando, parare col dorso della sciabla, facendo descrivere alla punta un cerchio radente il lato sinistro, e ritornare alla posizione del 1.° tempo.

Al collo = PARATE.

1. tempo.

199. — (Tav. 45.) All'ultima parte del comando, girare il taglio a sinistra, attac-

cando l' impugnatura alla spalla sinistra, le giunture delle dita coperte dalla guardia, la testa a sinistra.

A sinistra = PARATE.

1. tempo.

200. — (Tav. 46.) All'ultima parte del comando, distendere vivamente il braccio in avanti ed a sinistra, il gomito accosto al corpo, il pugno all' altezza della mano della briglia, la lama leggermente inclinata in avanti, il dorso rimpetto la faccia.

In avanti a sinistra = PARATE.

1. tempo.

201. — (Tav. 47.) All'ultima parte del comando, inclinare l'alto del corpo, stendere il braccio in avanti ed a sinistra, girando il pugno in *prima*, il pollice appoggiato sull'elsa, la punta della sciabla un piede più bassa del pugno, in modo da coprire le redini e la testa del cavallo.

In avanti a dritta = PARATE.

1. tempo.

202. — (Tav. 48.) All'ultima parte del comando, passare il pugno a dritta descri-

Digitized by Google

vendo un arco di cerchio, situandosi in modo da coprire le redini e la testa del cavallo a dritta.

Preparate = (*la*) GUARDIA.

1. tempo.

203. — All'ultima parte del comando, girare il pugno in *quarta*, prendendo vivamente la posizione di *preparate la guardia*.

BAIONETTA A DRITTA = PARATE.

2. tempi, (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

204. — (Tav. 49.) 1. Alla prima parte del comando, girare il corpo e la testa a dritta, distendere il braccio indietro ed a dritta, il pugno più alto della testa, la punta della sciabla in aria, il dorso in fuori.

2. (*1.° mov.*) All'ultima parte del comando, descrivere vivamente un cerchio a dritta da dietro in avanti, il braccio teso; scacciare la baionetta col dorso della lama, riportando il pugno sino all'altezza della testa, la punta in aria.

(*2.° mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia*.

BAIONETTA A SINISTRA = PARATE.

2. tempi, (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

205. — (Tav. 50.) 1. Alla prima parte del comando, girare il corpo e la testa a sinistra distendere il braccio a dritta ed in avanti il pugno più alto della testa, la punta della sciabla in aria, il dorso in fuori.

2. (*1.° mov.*) All' ultima parte del comando, descrivere vivamente un cerchio a sinistra lungo il collo del cavallo d'avanti in dietro, il braccio teso, scacciare la baionetta col dorso della lama, riportando il pugno sino all' altezza della spalla sinistra, la punta in aria.

(*2.° mov.*) Ritornare vivamente alla posizione di *preparate la guardia*.

Portate = SCIABLA.

1. tempo.

206. — Com' è prescritto al n.° 192.

L' instruttore esercita in seguito i cavalieri ad eseguire ciascuna parata partendo dalla posizione di *preparate la guardia*, e li rimette in questa posizione col comando: *Preparate* = (*la*) GUARDIA.

Terza divisione.

207. — Allorchè i cavalieri cominciano ad eseguire esattamente i colpi di punta, di taglio e le parate si passano a questa divisione, ch'è una riunione di colpi e di parate contro la fanteria.

208. — L'instruttore comanda:

1. *Terza divisione.*
2. *Preparate* = (*la*) GUARDIA.

1. tempo.

Com' è prescritto al n.º 168.

BAIONETTA A DRITTA = PARATE.

2. tempi.

209. — 1. Come al 1.º tempo n.º 204.

2. Come al 1.º movimento del 2.º tempo n.º 204, rimanendo col dorso della sciabla sulla spalla sinistra, il taglio in sopra, il pugno accosto alla spalla, ed il gomito staccato dal corpo.

TAGLIATE DUE = (*ed*) UNO.

2. tempi.

210. — 1. Alla prima parte del comando, tagliare *due* sul lato dritto e girare solleci-

tamente il corpo a sinistra alla posizione d'*in guardia*.

2. All' ultima parte del comando, tagliare *uno* sul lato sinistro e ritornare alla posizione di *preparate la guardia*.

BAIONETTA A SINISTRA = PARATE.

2. tempi.

211. — 1. Come al 1.° tempo n.° 205.

2. Come al 1.° movimento del 2.° tempo n.° 205.

TAGLIATE QUATTRO = (e) TRE.

2. tempi.

212. — 1. Alla prima parte del comando, tagliare *quattro* sul lato sinistro, girare sollecitamente il corpo a dritta, il braccio teso indietro, il pugno all' altezza della testa, la punta della sciabla in aria, il taglio in fuori.

2. All' ultima parte del comando, tagliare *tre* sul lato dritto, e ritornare alla posizione di *preparate la guardia*.

CONTRO FANTERIA A DRITTA = PUNTATE.

2. tempi, (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

213. — Com' è prescritto al n.° 190.

CONTRO FANTERIA A SINISTRA = PUNTATE.

2. tempi, (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

214. — Com' è prescritto al n.° 191.

Portate = SCIABLA.

1. tempo.

215. — Com'è prescritto al n.° 192.

Attacco e difesa.

216. — In questa istruzione sono ammessi i cavalieri perfettamente istruiti nell'esercizio della sciabla; quindi due per volta e situati l' uno dietro all' altro a 6 passi (*12 piedi*) di distanza, ed alla posizione di *portate sciabla*, l' instruttore comanda:

1. *In avanti*
2. MARCIA.

Al secondo comando, i cavalieri si portano direttamente in avanti, e percorsi 6 passi (*12 piedi*) preparano la guardia ed eseguono i movimenti qui appresso indicati senz'attendere altri comandi. Il cavaliere che precede è attaccato dall' altro, e viceversa.

Difensiva.	*Offensiva.*
1. *In dietro a dritta parate.* Com'è prescritto al n.° 195; osservare i movimenti dell' avversario.	1. Guadagnare il lato sinistro dell' avversario.
2. *Fianco sinistro parate.* Com' è prescritto al n.° 198.	2. *In avanti puntate.* Com'è prescritto al n.° 184; vibrare il colpo quando si è giunto in misura, aggiustandolo nel fianco dell' avversario.
3. *Al collo parate.* com' è prescritto al n.° 199.	3. *Tagliate uno;* dirigere il colpo al collo dell' avversario.
4. *A sinistra parate.* Com'è prescritto al n.° 200.	4. *Tagliate sei*; vibrare il colpo in faccia.
5. *In avanti a sinistra parate.* Com'è prescritto al n.° 201; rallentare il passo, e mettersi alla posizione di *preparate la guardia.*	5. *Tagliate uno;* dirigere il colpo alle redini della briglia; oltrepassare l' avversario e prendere la posizione d' *in dietro a dritta parate.*

217. — Tosto che il cavaliere attaccato è oltrepassato da quello che attacca deve, obbliquando a sinistra, guadagnarli il lato sinistro e prendere l' offensiva. Essi alternano questo movimento sino al comando ALTO dell' instruttore; a questo co-

mando i cavalieri si arrestano, portano la sciabla, ed il cavaliere che si trova indietro si rimette in fila alla sua distanza.

I cavalieri devono fare attenzione di vibrare i colpi quando sono in misura, e non correre alle parate con troppo precipitazione, e prima che l'avversario abbia accennato il colpo che vuol tirare.

Il cavaliere che attacca passa da un colpo all'altro, senza ritornare dopo ciascun colpo al *preparate la guardia.*

Esercizio della lancia.

218. — Si riuniscono per questa lezione da 4 ad 8 cavalieri armati di sola lancia; essi sono in abito di scuderia, sciapka e giberna, situati sopra una stessa riga a 7 passi e mezzo (*15 piedi*) l'uno dall'altro; allorchè hanno eseguito più volte tutti i movimenti vi sono inoltre esercitati avendo la sciabla che tolgono dall'uncinetto al comando: *esercizio della lancia.*

219.—I principî del primo paragrafo del n.° 163 sono applicabili all'esercizio della lancia. L'instruttore dovendo correggere dei difetti fa mettere i cavalieri alla posizione di *portate lancia* n.° 249.

Stando alla posizione di *portate lancia* n.° 249, e volendo far riposare i cavalieri, l'instruttore comanda: *riposo* = LANCIA. All'ultima parte del comando, ravvicinare il piede dritto al sinistro; rimettere la mano dritta avanti l'asta a 2 piedi dall'estremità; la mano sinistra sul proprio lato. Al comando RIPOSO, i cavalieri non sono più tenuti all'immobilità. Volendo ricominciare il travaglio, al comando RIGA prendono l'immobilità.

220. — I cavalieri stando alla posizione di *portate lancia* n.º 46, l'instruttore comanda.

ESERCIZIO DELLA LANCIA.

1. tempo.

(Tav 51.) A questo comando, portare il piede dritto a 2 piedi dal sinistro, i talloni sulla stessa linea; lasciare scorrere la lancia sino a terra nella mano dritta che la impugna all'altezza del collo, il gomito e l'antibraccio attaccati all'asta, questa tenuta verticalmente; l'estremità all'altezza e ad un pollice dalla punta del piede dritto, togliere la sciabla dall'uncinetto e situare la mano sinistra chiusa a 6 pollici dal corpo ed alla altezza del gomito, le dita rivolte verso il corpo, il dito piccolo più vicino del di sopra del pugno.

Questa posizione è la stessa di quella del lanciere a cavallo.

Al braccio = LANCIA.

1. tempo.

221.— All'ultima parte del comando, intromettere il braccio dritto nel braccialetto sin sopra il gomito; spingere la lancia in dietro con un movimento del braccio dritto, e portare la mano dritta sul proprio lato.

Portate = LANCIA.

1. tempo.

222. — All' ultima parte del comando, portare la lancia in avanti, con un movimento del braccio dritto, toglierlo dal bracciaietto, ed impugnare la lancia con la mano dritta all' altezza del collo, il gomito e l'antibraccio attaccati all' asta, questa tenuta verticalmente.

I movimenti n.i 221 e 222 si eseguono soltanto a cavallo, ed eseguito il primo, aggiustare le redini.

CALATE = LANCIA.

2. tempi.

223. — 1. (Tav. 52.) Alla prima parte del comando, scendere la mano dritta, facendola scorrere lungo l'asta sino all'altezza dell'anca; alzare la lancia verticalmente per toglierla dallo stivaletto.

2. All' ultima parte del comando, abbassare la punta in avanti, l' asta appoggiata al gomito e piazzata orizzontalmente a 2 pollici sotto della mammella dritta, la lancia ben sostenuta sotto al braccio, il pollice a dritta allungato sull' asta, le altre dita chiuse.

224. — A cavallo, stando a righe serrate, la seconda riga resta al *portate lancia*, togliendo l'estremità dallo stivaletto ed assicurando l'asta fra il gomito ed il corpo, la punta della lancia alquanto inclinata in avanti.

IN AVANTI = PUNTATE.

2. tempi.

225. — 1. (Tav. 53). Alla prima parte del comando, ritirare il braccio dritto in dietro per tutta la sua lunghezza, portare la spalla dritta indietro; l'asta appoggiata al di sopra dell'anca, la punta all'altezza della mammella dritta.

2. Alla seconda parte del comando, portare l'alto del corpo in avanti, spingere la lancia con forza, portando il braccio dritto in avanti il pugno passando vicino ed un poco al di sotto della mammella dritta; allungare il braccio per tutta la sua lunghezza, il pugno in *quarta*; la punta diretta all'altezza della cintura di un uomo; fare un tempo di arresto e ripigliare la posizione di *calate lancia*.

A DRITTA = PUNTATE.

2. tempi.

226. — Gli stessi movimenti che per tirare in avanti, colla differenza che il lanciere portando indietro la spalla dritta ritira il braccio dritto per sopra la groppa del cavallo, indietro ed alquanto a sinistra, e dirige la punta della lancia obbliquamente a dritta alzando un poco la mano per non urtare il valigiotto.

A SINISTRA = PUNTATE.

2. tempi.

227. — Gli stessi movimenti che per tirare in avanti, colla differenza che il lanciere ritira il braccio indietro verso la dritta e dirige la punta della lancia obbliquamente a sinistra.

IN DIETRO A DRITTA = LANCIA.

2. tempi.

228. — 1. Alla prima parte del comando, portare la punta della lancia all'altezza e rimpetto l'occhio sinistro.

2. All'ultima parte del comando abbassare la punta della lancia lungo il collo del

cavallo alzando il gomito dritto e tenendo il braccio semiteso; far descrivere alla punta un mezzo cerchio radendo la gamba dritta, il pugno rovesciato; piazzare la lancia orizzontalmente sotto al braccio colla punta in dietro; stringere l'asta sotto l'ascella, abbandonarla con la mano dritta che si trova rovesciata e ripigliarla subito con la stessa mano, il pollice a dritta e le altre dita chiuse.

229. — Una linea di lancieri a righe serrate ed in ritirata, non potendo eseguire questo movimento perchè a contatto, porterà la lancia in dietro al comando IN DIETRO=LANCIA — 2. *tempi* — 1. Alla prima parte del comando, girare il pugno in guisa che l'indice ed il pollice restino in sotto, il dito mignolo in sopra; togliere la lancia dallo stivaletto poggiandola sulla punta del piede. — 2. Alla seconda parte del comando, abbassare la punta della lancia in dietro situando l'asta orizzontalmente sotto l'ascella ed alla posizione di *in dietro a dritta lancia* n.° 228, l'estremità della lancia accanto e a dritta della testa del cavallo. Si ritorna al portate lancia al comando: *portate*=LANCIA — 1. *tempo*. — All'ultima parte del comando, raddrizzare la lancia in guisa che l'estremità descriva un quarto di cerchio, introdurla nello stivaletto e rimettere il pugno alla sua posizione.

IN DIETRO = PUNTATE.

2. tempi.

230. — 1. (Tav. 54.) Alla prima parte del comando, girare la testa indietro a dritta; stendere il braccio dritto in avanti per tutta la sua lunghezza, il pugno in *seconda* ed all'altezza del collo, il primo dito allungato sull' asta; l' asta toccando il braccio e l' ascella.

2. All' ultima parte del comando, ritirare il braccio e portarlo vivamente indietro per tutta la sua lunghezza, portando indietro la spalla dritta; spingere la lancia con forza, la punta diretta all'altezza della cintura di un uomo, fare un tempo di arresto e riprendere la posizione d'*in dietro a dritta lancia*.

IN DIETRO A DRITTA = PUNTATE.

2. tempi.

231. — 1. (Tav. 55.) Alla prima parte del comando, girare la testa a dritta; stendere il braccio dritto in avanti per tutta la sua lunghezza, il pugno in *seconda* all'altezza del collo e rimpetto la spalla sinistra; il primo dito allungato sull'asta, questa toccante il gomito, la punta diretta a dritta.

2. All' ultima parte del comando, ritirare

il braccio, portarlo vivamente indietro a dritta per tutta la sua lunghezza; spingere la lancia con forza, la punta diretta all'altezza della cintura di un uomo, marcare un tempo di arresto e ripigliare la posizione d'*in dietro a dritta lancia*.

Questo movimento più di ogni altro esige che il lanciere conservi bene il suo assetto a cavallo.

A TERRA = PUNTATE.

2. tempi.

232. — 1. (Tav. 56.) Alla prima parte del comando, inclinare la testa a dritta, alzare il braccio per tutta la sua lunghezza, abbassare la punta della lancia verso terra, l'asta appoggiata all'antibraccio.

2. All'ultima parte del comando, dare con forza il colpo di punta a terra e ripigliare la posizione d'*in dietro a dritta lancia*.

IN AVANTI = LANCIA.

2. tempi.

233. — 1. Alla prima parte del comando, alzare l'estremità della lancia all'altezza degli occhi.

2. Alla seconda parte del comando, staccare il braccio dal corpo, far descrivere all'estremità della lancia un semicerchio,

l'estremità radendo la gamba dritta; rimettere la lancia e la mano alla posizione di *calate lancia.*

IN DIETRO A SINISTRA = LANCIA.

1. tempo.

234. — (Tav. 57.) All'ultima parte del comando, staccare il gomito dal corpo; far descrivere alla punta della lancia un arco di cerchio al di sopra delle orecchie del cavallo, situare l'asta sulla piegatura del braccio sinistro, il pugno rimpetto ed a 6 pollici dalla mammella dritta, l'estremità della lancia all'altezza ed a dritta della testa del cavallo, la punta indietro; cambiare la mano di posizione, le unghie in sopra, senza che il pollice lasci l'asta.

IN DIETRO A SINISTRA = PUNTATE.

2. tempi.

235. — 1. (Tav. 58.) Alla prima parte del comando, girare la testa indietro a sinistra, stendere il braccio dritto per tutta la sua lunghezza verso la dritta, il pugno in *quarta* all'altezza del collo, l'asta leggermente appoggiata al di sopra della piegatura del braccio.

2. All'ultima parte del comando, spin-

gere con forza la lancia obbliquamente in dietro, la punta diretta all'altezza della cintura di un uomo, fare un tempo di arresto e riprendere la posizione d' *in dietro a sinistra lancia.*

A TERRA = PUNTATE.

2. tempi.

236. — 1. (Tav. 59.) Alla prima parte del comando, inclinare la testa a sinistra, alzare il braccio per tutta la sua lunghezza; abbassare la punta della lancia verso terra, l'asta appoggiata all'antibraccio sinistro.

2. All'ultima parte del comando, tirare con forza il colpo di punta a terra e ripigliare la posizione *d' in dietro a sinistra lancia.*

IN AVANTI = LANCIA.

1. tempo.

237. — All'ultima parte del comando, cambiare la mano di posizione, le unghie al di sotto, senza che il pollice lasci l'asta; far descrivere alla punta della lancia un arco di cerchio al di sopra delle orecchie del cavallo e ripigliare la posizione di *calate lancia.*

Digitized by Google

IN DIETRO A DRITTA = LANCIA.

2. tempi.

238. — Com'è prescritto al n.° 228.

IN DIETRO A SINISTRA = LANCIA.

2. tempi.

239. — 1. Alla prima parte del comando, abbassare l'estremità della lancia all'altezza delle narici del cavallo.

2. All'ultima parte del comando, alzare il braccio per tutta la sua lunghezza, far descrivere alla lancia un cerchio, la punta passando prima vicino la gamba dritta del lanciere e lungo il collo del cavallo; l'asta venendo dopo a piazzarsi sulla piegatura del braccio sinistro, il pugno rimpetto ed a 6 pollici dalla mammella dritta, l'estremità della lancia all'altezza ed a dritta della testa del cavallo, la punta indietro.

PER MOLINELLO IN AVANTI = LANCIA.

2. tempi.

240. — 1. Alla prima parte del comando, alzare l'estremità della lancia verso la

sinistra, la mano dritta ad un piede e rimpetto la spalla sinistra; l'asta appoggiata al braccio sinistro.

2. All'ultima parte del comando, stendere il braccio in alto per tutta la sua lunghezza, tenendo la lancia nel pugno; far descrivere alla punta un cerchio e mezzo da sinistra a dritta, eseguendo il movimento per sopra la testa; assicurare la lancia sotto al braccio dritto e rimettere la lancia e la mano alla posizione di *calate lancia.*

PER MOLINELLO IN DIETRO A SINISTRA = LANCIA

2. tempi.

241. — 1. Alla prima parte del comando, portare la punta della lancia un poco a dritta ed a 6 pollici più alta della testa, prendere l'asta tra l'indice ed il medio della mano dritta.

2. All'ultima parte del comando, stendere il braccio in alto per tutta la sua lunghezza, far descrivere alla punta della lancia un cerchio e mezzo da dritta a sinistra eseguendo il molinello tra il pollice e le due prime dita per sopra la testa: ripigliare la lancia nel pugno e rimettersi alla posizione d'*in dietro a sinistra lancia.*

PER MOLINELLO IN DIETRO A DRITTA=LANCIA.

2. tempi.

242. — 1. Alla prima parte del comando, alzare l'estremità della lancia verso la sinistra, la mano dritta ad un piede e rimpetto la spalla sinistra, l'asta appoggiata al braccio sinistro.

2. All'ultima parte del comando, stendere il braccio in alto per tutta la sua lunghezza, tenendo la lancia nel pugno; far descrivere alla punta un cerchio da sinistra a dritta eseguendo il movimento per sopra la testa e riprendere la posizione *d'in dietro a dritta lancia.*

IN AVANTI = LANCIA.

2. tempi.

243. — Com'è prescritto al n.° 233.

PARATE A SINISTRA=ED A DRITTA=PUNTATE.

3. tempi.

244. — 1. Alla prima parte del comando, alzare la punta della lancia verso la dritta ed a 6 pollici più alta della testa; abbassare con forza la lancia da dritta a si-

nistra radendo il collo del cavallo e stendendo il braccio sulla sinistra, in modo da battere vigorosamente l'arme o il corpo di un uomo a piedi e riportare rapidamente la lancia sotto al braccio dritto.

2. Alla seconda parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 1.° tempo di *a dritta puntate* n.° 226, la punta della lancia un poco più bassa del pugno.

3. All'ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 2.° tempo di *a dritta puntate* n.° 226, dirigendo il colpo all'altezza del petto di un uomo a piedi.

PARATE A DRITTA = ED A SINISTRA = PUNTATE.

3. tempi.

245. — 1. Alla prima parte del comando, alzare la punta della lancia verso la sinistra ed a 6 pollici più alta della testa; abbassare con forza la lancia da sinistra a dritta radendo il collo del cavallo e stendendo il braccio sulla dritta, in modo da battere vigorosamente l'arme o il corpo di un uomo a piedi, riportando rapidamente la lancia sotto al braccio dritto.

2. Alla seconda parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 1.° tempo di *a sinistra puntate* n.° 227, la punta della lancia un poco più bassa del pugno.

3. All'ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 2.° tempo di *a sinistra puntate* n.° 227, dirigendo il colpo all'altezza del petto di un uomo a piedi.

PARATE A SINISTRA ED A DRITTA = ED IN AVANTI = PUNTATE.

3. tempi.

246. — 1. Alla prima parte del comando, alzare la punta della lancia verso la dritta ed a 6 pollici più alta della testa; abbassare con forza la lancia da dritta a sinistra per sopra il collo del cavallo; far descrivere alla punta un cerchio sulla sinistra riportandola in aria ed in avanti; abbassarla subito con forza da sinistra a dritta per allontanare dalle due parti l'arme dell'avversario e riportare rapidamente la lancia sotto al braccio dritto.

2. Alla seconda parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 1.° tempo di *in avanti puntate* n.° 225, la punta della lancia un poco più bassa del pugno.

3. All'ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 2.° tempo di *in avanti puntate* n.° 225, dirigendo il colpo all'altezza del petto di un uomo a piedi.

PARATE A DRITTA ED A SINISTRA = ED IN AVANTI = PUNTATE.

3. tempi.

247. — Ciò che si esegue cogli stessi principî e coi movimenti inversi prescritti al n° 246.

Se le parate ed i colpi di punta devono eseguirsi contro la cavalleria, bisogna parare orizzontalmente e puntare all' altezza della cintura del cavaliere.

ALL' INTORNO = PARATE.

2. tempi.

248. — 1. Alla prima parte del comando, portare la punta della lancia verso la dritta all' altezza degli occhi.

2. All'ultima parte del comando, spingere con forza la lancia da dritta a sinistra e da sinistra a dritta, mantenendola sempre sotto al braccio, fino a che sia dato uno dei comandi: in *avanti*, *a sinistra*, o *a dritta puntate*.

Portate = LANCIA.

1. tempo.

249. — All' ultima parte del comando, raddrizzare la lancia, mettere l' estremità ad

un pollice ed all'altezza della punta del piede dritto, la mano dritta all'altezza del collo. (A cavallo l'estremità si mette nello stivaletto.)

250. — Finito il travaglio, l'instruttore comanda:

1. *Come a piedi*
2. *Portate* = LANCIA.

1. tempo.

All' ultima parte del secondo comando, riportare il piede dritto allato del sinistro, l'estremità della lancia accanto la punta del piede dritto, prendere la lancia con la mano dritta com'è prescritto ai *principî del portare la lancia* n.° 46; rimettere la sciabla all'uncinetto la guardia indietro.

Stando a cavallo, per terminare il travaglio l'instruttore comanda *al braccio lancia*, ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 221.

Uno squadrone che marcia in battaglia al *calate lancia*, volendo guadagnar terreno sopra uno dei fianchi o portarsi indietro, ciascun lanciere al comando di prevenzione porterà la lancia. Similmente in una ritirata la 2.ª riga stando all'*indietro lancia*, nel ripigliare l'antico fronte, ciascun lanciere deve portare la lancia al comando di prevenzione.

PARTE SECONDA.

Tiro al bersaglio.

251. — Gli uffiziali e gl'instruttori devono possedere delle nozioni esatte sulla teoria del tiro, per insegnare ai cavalieri ad usare con vantaggio le loro armi da fuoco.

Si considerano nel tiro delle armi da fuoco tre linee (Tav. 23, *fig.* B.) *La linea di mira* AB, *l'asse dell'anima* CD, *e la linea balistica* CEFG.

La linea di mira, è la visuale che passa pei punti più elevati della culatta e dell'estremo della canna.

L' asse dell' anima, è la linea di mezzo della canna, la quale rappresenta la direzione che la palla tende a seguire, nell' istante ch' è cacciata dalla bocca dell' arme.

La linea balistica, è quella curva che la palla descrive realmente nell' aria; essa per ragion del peso del proietto si abbassa continuamente rispetto all' asse, e se ne allontana sempre di più in più.

Per la costruzione delle canne in generale, la linea di mira e l' asse dell' anima formano tra loro, al di là della bocca della canna, un angolo AOC più o meno aperto, secondo la differenza dei diametri alla culatta, ed all' estremità opposta.

La palla uscendo dalla canna taglia due volte la linea di mira, la prima in E a brevissima distanza, e la seconda volta in G a distanza maggiore, seguitando a descrivere la sua curva sino alla sua caduta.

Questo secondo punto d' intersezione si chiama *punto in bianco naturale*, non essendo di alcun uso nella pratica il primo punto.

S' intende per *portata di punto in bianco naturale* la distanza da questo punto alla bocca della canna, quando la linea di mira è orizzontale.

Nel moschetto di modello per la nostra cavalleria, allorchè non vi è baionetta, la linea di mira si fa passare pel punto più elevato della culatta e per la base della mira (ossia del grano d' orzo situato sul boccaglio), e quando vi è la baionetta, la linea di mira passa pel punto più elevato della culatta, e per la parte più alta del taralletto della baionetta.

Questa diversità di punti nel fissare la linea di mira del moschetto, con la baionetta o senza, facendo variare l' angolo di mira, arreca delle differenze sulla portata del punto in bianco che bisogna conoscere per l' aggiustatezza dei tiri.

Nella carabina, la linea di mira si fa passare pel punto più elevato della culatta e per la base della mira.

Dall' esperienze accuratamente eseguite *nelle Scuole di artiglieria in Vigliena*, per la determinazione dei punti in bianco naturali delle armi da fuoco della nostra cavalleria, si ottennero i seguenti risultamenti.

Moschetto da dragone senza baionetta....75 passi.
Moschetto da dragone con baionetta.....38.
Carabina...........................31.

(L'esperienze eseguite in Vigliena sono state fatte con $^1/_{80}$ di polvere della passata di 120 tese; quantità e forza di polvere fissata, per le cartucce delle armi da fuoco della nostra cavalleria.)

E poichè, per colpire ad una distanza minore del punto in bianco naturale, bisogna mirar più

basso del punto da colpire, e viceversa tenersi più alto a distanza maggiore, dagli stessi esperimenti eseguiti in Vigliena, si rileva che per colpire un uomo al petto si deve mirare:

Col moschetto senza baionetta, dalla più piccola distanza, sino a 90 passi, direttamente al petto.
Da 90, a 150 passi, alla faccia.
Da 150, a 200 passi, alla parte superiore della covertura della testa.

Col moschetto con la baionetta, dalla più piccola distanza, sino a 60 passi, direttamente al petto.
Da 60, a 120 passi, alla faccia.
Da 120, a 180 passi, alla parte superiore della covertura della testa.

Colla carabina, dalla più piccola distanza, sino a 60 passi, direttamente al petto.
Da 60, a 120 passi, alla faccia.
Da 120, a 180 passi, alla parte superiore della covertura della testa.

Per abituare i cavalieri a tirare esattamente è d'uopo esercitarli al tiro al bersaglio. Questa istruzione pratica è divisa in due parti. Nella prima, il bersaglio è una tavola rettangolare alta 5 piedi e 6 pollici e larga 1 piede e 9 pollici. In questa tavola vi è nel mezzo segnata orizzontalmente una striscia larga 3 pollici; i tiri bene aggiustati devono colpire questa striscia. Un'altra striscia simile e parallela alla prima è segnata 10 pollici al di sopra della prima.

Col moschetto senza baionetta, dalla più piccola distanza, sino a 90 passi, bisogna mirare alla

striscia di mezzo: da 90 a 150 passi, bisogna alzare gradatamente la linea di mira, sino a dirigerla alla striscia superiore.

Col moschetto con la baionetta, dalla più piccola distanza, sino a 60 passi, bisogna mirare alla striscia di mezzo; da 60 a 120 passi, bisogna alzare gradatamente la linea di mira, sino a dirigerla alla striscia superiore.

Colla carabina, dalla più piccola distanza, sino a 60 passi, bisogna mirare alla striscia di mezzo: da 60 a 120 passi, bisogna alzare gradatamente la linea di mira sino a dirigerla alla striscia superiore.

Riuniti i cavalieri, l'instruttore li fa portare successivamente al punto ove si deve tirare. Egli si situa sempre al fianco del cavaliere che tira, per insegnargli come deve aggiustare la mira per colpire il bersaglio. Lo stesso cavaliere tira tre volte di seguito da ciascuna distanza, onde poter meglio applicare i principî che gli sono indicati.

Quando gli ussari sono stati sufficientemente istruiti, si esercitano a tirare avendo la carabina *alla bandoliera*.

Quando i cavalieri conoscono bene, alle diverse distanze, di quanto le palle si allontanano dalla linea di mira, sono esercitati a tirare su di un bersaglio della stessa dimensione del primo, avendo una sola striscia nera nel mezzo.

In questa seconda parte dell' istruzione, i cavalieri valutano essi stessi l' altezza alla quale devono mirare, per colpire la striscia di mezzo. In queste pratiche, s' è possibile, si esercitano nei terreni più o meno elevati.

L'instruttore raccomanda ai cavalieri di appoggiare bene il calcio contro la spalla dritta, abbassare la testa sul calcio, chiudere l' occhio sinistro dirigendo l' occhio dritto lungo la canna e per la base della mira nella posizione *d' impostate*, sostenere bene l'arme nella mano sinistra, abituarsi a dirigere prontamente la linea di mira alla striscia nera, e finalmente di ben appoggiare il dito indice sul grilletto per far fuoco, senza muovere la testa, nè mettere l'arme fuori mira.

Si dà qualche volta il comando *ritirate l'arme*, acciò i cavalieri acquistino l' abitudine di mirare prontamente.

Ogni anno, tutti i sottuffiziali e cavalieri passano a questa scuola.

Si notano i cavalieri che sono più abili a colpire.

Pel tiro della pistola, l' instruttore segue la stessa progressione che per quella del moschetto e della carabina. I cavalieri sono situati a 15 passi dal bersaglio, e gradatamente sino a 30 passi. Sono esercitati a tirare in avanti, a dritta, a sinistra, e finalmente in dietro.

Perchè i colpi di pistola abbiano effetto, debbono essere tirati a corte distanze, ed il cavaliere deve mirare sempre direttamente al punto da colpire.

Nella posizione *d' impostate*, i cavalieri devono conservare il braccio semiteso (meno che nel fuoco in dietro), e non stringere molto le dita; in questo modo si acquista fermezza nella mano: bisogna anche appoggiare il dito sul grilletto gradatamente e senza scossa, per non mettere l'arme fuori mira.

SCUOLA DEL PLOTONE A PIEDI.

ARTICOLO PRIMO

252. — I cavalieri stanno in abito di scuderia, elmo (*sciako* o *sciapka*), ed armati; la sciabla all' uncinetto, e la bacchetta sospesa per sopra la sciabla.

Quando il plotone sta in battaglia, il comandante del plotone è situato ad un passo (*2 piedi*) avanti il centro; marcia all' altura della prima riga della colonna dalla parte della guida, quando il plotone sta per file o rotto per quattro; ma l'instruttore dovendo essere libero nei suoi movimenti, per meglio sorvegliare l'istruzione, si porta dove crede necessaria la sua presenza.

I movimenti sono eseguiti prima al *passo ordinario*, e poi al *passo accelerato*.

Tutti i movimenti sono eseguiti su due righe, fuorchè la marcia in colonna per uno e le conversioni che da principio sono fatte per riga. I movimenti per rompere e formare sono inoltre eseguiti a piè fermo, dividendoli per farne meglio capire il meccanismo.

L'instruttore fa spesso cambiare posto ai cavalieri per abituarli a stare egualmente nelle due righe.

Ciascun movimento, dopo ch'è stato esattamente eseguito per la dritta, dev'essere ripetuto per la sinistra.

Formato il plotone, l'instruttore fa sempre contare per quattro. Durante il travaglio, non si fa più ricontare; ma se qualche cavaliere cambia posto, gli s'indica il suo nuovo numero, e se un cavaliere della prima riga viene a mancare, è rimpiazzato da uno della seconda riga, il cui posto resta voto.

Se nel numero prescritto per la formazione del plotone manca un cavaliere, si lascia voto il posto del penultimo cavaliere della seconda riga.

Principî generali di allineamento.
Allineamento successivo delle file nel plotone, ed allineamento del plotone.
Aprire e serrare le righe.
Far rinculare il plotone.
Marcia diretta in colonna per uno.
Cambiamento di direzione.
Marcia obbliqua individuale.
Il plotone marciando pel fianco, formarlo in avanti o sulla dritta in battaglia.
Formare il plotone a sinistra su di una riga.
Formare il plotone a dritta su due righe.
Maneggio delle armi.

253. — Il plotone essendo formato su due righe serrate, ed i cavalieri al *portate l'arme*, l'instruttore comanda:

In ogni riga = *contatevi* (*per*) QUATTRO.

All'ultima parte del comando, i cavalieri si contano in ciascuna riga dalla dritta alla sinistra, pronunziando con voce chiara, con egual tuono, senza affrettarsi e senza girare la testa: *uno*, *due*, *tre*, *quattro*, secondo il posto che ciascuno occupa.

Principî generali di allineamento.

254. — I cavalieri per allinearsi devono avere la linea delle spalle nella stessa direzione di quella dei loro vicini dalla parte dell'allineamento, e fissare gli occhi sulla linea degli occhi, in modo da scoprire il petto del secondo cavaliere della loro riga dalla stessa parte; all'oggetto devono girare la testa, rimanendo quadrati nella riga, e toccare leggermente col gomito il gomito del loro vicino dalla parte dell'allineamento.

I cavalieri della seconda riga, devono inoltre essere esattamente dietro ai loro capifila, facendo attenzione di conservare un piede di distanza, misurata dalle spalle degli uomini della prima riga, al petto di quelli della seconda riga.

Allineamento successivo delle file nel plotone, ed allineamento del plotone.

255. — L'instruttore fa eseguire i diversi allineamenti, conformandosi a quanto è prescritto ai n.i 512 e seguenti, colla differenza che fa portare le file della dritta (o *della sinistra*) solo a 3 passi (*6 piedi*) in avanti, e per l'allineamento in dietro a 3 passi (*3 piedi*) in dietro.

Prima di comandare l'allineamento si fanno sempre portare le armi.

Aprire e serrare le righe.

256. — Com'è prescritto ai n.i 522 e 523, colla differenza che la seconda riga fa 12 passi (*12 piedi*) in dietro, ed il comandante del plotone si porta 6 passi (*12 piedi*) in avanti.

Il comandante del plotone fa fronte alla truppa e si rimette all'antico fronte con un mezzo giro a dritta.

Prima di far aprire o serrare le righe si fanno sempre portare le armi.

Far rinculare il plotone.

257. — Com'è prescritto al n.° 524. I cavalieri fanno il passo in dietro.

Marcia diretta in colonna per uno.

258. — Ciascuna riga da principio è esercitata separatamente alla marcia in colonna per uno; all'oggetto le righe essendo aperte, l'instruttore fa comandare la seconda riga dal sottuffiziale più graduato del plotone e comanda egli stesso la prima riga.

Si comanda:

1. *Pel fianco dritto (o sinistro.)*
2. A DRITTA (O A SINISTRA.)

Com'è prescritto al n.° 10.

Quindi si comanda :

1. *Colonna in avanti.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, tutti i cavalieri partono contemporaneamente col piede sinistro, conservando ciascuno , per quanto è possibile, la stessa distanza da quello che lo precede, tenendosi esattamente dietro a lui, in modo che la testa di questo gli nasconda quella dei cavalieri che sono avanti.

I cavalieri devono avere la testa diretta, senza guardare i piedi di quello che precede , per conservare le distanze; devono mantenere le spalle quadrate nella direzione, non

girare i piedi troppo in fuori, e marciare senza dimenarsi.

259. — La colonna essendo in marcia, per arrestarla si comanda:

1. *Colonna.*
2. Alto.

Al primo comando, il cavaliere della testa marca il passo, gli altri serrano la loro distanza.

Al comando alto, tutta la colonna si arresta senza che alcuno possa più moversi.

L'instruttore bada che i cavalieri nel ripigliare le distanze non si serrino troppo.

260. — Per rimettere i cavalieri sull'antico fronte si comanda:

1. Fronte.
2. *Alli* = neamento (o *a sinistra alli* = neamento.)
3. Fermi.

Al primo comando, ciascun cavaliere fa fronte mediante un *a-sinistra* (o *un a-dritta.*)

Al comando fermi, i cavalieri rimettono la testa diretta.

261. — Quando si è fatto pel fianco dritto, al comando fronte si esegue un *a-sinistra*, ed al-

lorchè si è fatto pel fianco sinistro si fa fronte con un *a-dritta.*

L' allineamento è a dritta quando si fa fronte con un *a-sinistra*, e viceversa.

Cambiamento di direzione.

262. — Ciascuna riga essendo in marcia separatamente, si comanda:

1. *A dritta* (o *a sinistra*) = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

All' ultima parte del primo comando, il primo cavaliere gira dal lato indicato senza rallentare il passo; ciascun cavaliere gira successivamente sullo stesso terreno ove ha girato il primo.

All' ultima parte del secondo comando, il primo cavaliere si porta direttamente in avanti nella nuova direzione, ed è seguito dagli altri.

Marcia obbliqua individuale.

263. — Ciascuna riga marciando separatamente, si comanda:

1. *Obbliquo a-dritta* (o *a-sinistra.*)
2. MARCIA.

Il movimento si esegue com' è prescritto al n.º 23.

Per far ripigliare la primitiva direzione si comanda: *In* = AVANTI; ciò che si esegue come al n.° 24.

Gli obbliqui prima di essere eseguiti marciando, lo sono a piè fermo, conformandosi pel comando a quanto è prescritto al n.° 12.

264. — Quando questi movimenti si eseguono esattamente per riga, l'instruttore riunisce il plotone e li fa eseguire di nuovo dalle due righe riunite.

265. — Nella marcia di fianco i cavalieri della prima riga sono guide e si mantengono alla loro distanza, e nella direzione di quelli che precedono; i cavalieri della seconda riga marciano all'altura dei loro capifila, conservando un leggiero contatto e cedendo alla pressione.

266. — Nei cambiamenti di direzione, il cavaliere situato dalla parte verso cui si esegue la conversione, gira com'è prescritto al n.° 262, e quello situato dalla parte opposta gira allungando il passo, conservando il contatto col suo vicino e cedendo alla pressione.

267. — Nella marcia obbliqua, i cavalieri situati dalla parte verso cui si obbliqua, sono guide, e si conformano ai principî prescritti al n.° 545. I cavalieri della

parte opposta regolano il loro movimento su quello della rispettiva guida, per mantenersi alla sua altura; essi hanno la spalla dalla parte dell' obbliquo situata dietro alla sua.

I cavalieri, in questo movimento, non avendo più il contatto dei gomiti, non possono mantenersi allineati che prendendo delle direzioni parallele e conservando l'eguaglianza del passo.

Il plotone marciando pel fianco, formarlo in avanti o sulla dritta in battaglia.

268. — La colonna essendo in marcia, con la dritta in testa, per formarla in avanti in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *In avanti in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

Al secondo comando, il primo cavaliere della prima riga continua a marciare direttamente. Il primo cavaliere della seconda riga che marcia all' altura del suo capofila, rallenta il passo e si situa dietro a lui obbliquando a sinistra; tutti gli altri obbliquando immediatamente a sinistra, si situano succes-

sivamente alla sinistra dei primi; ciascuno si arresta all'altura della rispettiva riga, porta le armi, e si allinea a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda ALTO, quando il primo cavaliere ha marciato 20 passi; comanda *alli*= NEAMENTO, immediatamente dopo di aver comandato ALTO, e comanda FERMI, quando l'ultima fila è allineata.

269. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, ai comandi: 1. *In avanti in battaglia;* 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli*=NEAMENTO; 5. FERMI.

270. — La colonna essendo in marcia, con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco dritto, l'instruttore comanda:

1. *Sulla dritta in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli*= NEAMENTO.
5. FERMI.

Al secondo comando, i due primi cavalieri girano a dritta e si portano in avanti in questa nuova direzione; appena girato, il primo cavaliere della seconda riga che marcia all'altura del suo capofila, rallenta il

passo e si situa dietro a lui, obbliquando a sinistra; tutti gli altri continuano a marciare direttamente, e girano successivamente ad un passo più oltre da dove ha girato il cavaliere che precede, quelli della seconda riga rallentano il passo dopo la conversione per situarsi dietro al loro capofila; ciascuna fila si situa alla sinistra di quelle già formate. I cavalieri si arrestano all' altura della riga di cui fanno parte, portano le armi, e si allineano a dritta.

L' instruttore per dare i comandi: ALTO, *alli=*NEAMENTO, FERMI, si conforma a ciò ch' è prescritto al n.° 268.

271. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si eseguè secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, ai comandi: 1. *Sulla sinistra in battaglia;* 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli=*NEAMENTO; 5. FERMI.

272. — Questi movimenti sono eseguiti da principio, la colonna stando a piè fermo.

L' instruttore esige che i cavalieri marcino bene uniti fin dopo le loro conversioni, e che non prima di allora il cavaliere della seconda riga rallenti il passo per situarsi dietro al suo capofila.

L' instruttore si mette dalla parte della formazione, e dietro alla nuova linea, finchè l' ultima fila sia formata; bada che i cavalieri eseguano i movimenti esattamente, e che non passino da una riga all' altra.

Formare il plotone a sinistra su di una riga.

273. — Il plotone essendo formato su due righe, ed al *portate l'arme*, l'instruttore comanda:

1. *A sinistra su di una riga.*
2. Marcia.
3. Alto.
4. Fronte.
5. *Alli* = neamento.
6. Fermi.

Al secondo comando, i cavalieri della prima riga restano fermi; quelli della seconda riga fanno *a-sinistra* e marciano direttamente in avanti.

Al comando alto, si arrestano.

Al comando fronte, fanno *a-dritta*.

Al comando *alli* = neamento, si portano all'altura della prima riga allineandosi su di essa.

Al comando fermi, rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda alto, quando il cavaliere della dritta della seconda riga giunge all'altura di quello della sinistra della prima riga.

*

Formare il plotone a dritta su due righe.

274. — Il plotone essendo su di una riga, ed al *portate l' arme*, l' instruttore comanda:

1. *A dritta su due righe.*
2. Marcia.
3. *Alli* = neamento.
4. Fermi.

Al secondo comando, i cavalieri della prima riga si portano un passo (*2 piedi*) in avanti, quelli della seconda riga fanno *a-dritta* e marciano in avanti; ciascuno si arresta dietro al suo capofila e fa fronte senza comando.

Al comando *alli*=neamento, si allineano a dritta.

Al comando fermi, rimettono la testa diretta.

Maneggio delle armi.

275. — Il plotone essendo in battaglia è esercitato al maneggio delle armi, prima a righe aperte, e quindi a righe serrate. L' instruttore si occupa a dare l'assieme ai cavalieri, e se lo stima necessario, fa eseguire il maneggio delle armi per tempi e movimenti dando i comandi; *due, tre*, ec.; ma senza spiegazione.

276. — Quando i cavalieri stanno a righe serrate, alla prima parte del comando, per mettere la sciabla in mano, o per rimetterla al fodero, la seconda riga fa 6 passi in dietro (*6 piedi*), e dopo aver portata la sciabla alla spalla, o averla rimessa nel fodero, serra alla sua distanza senza comando, i cavalieri allineandosi a dritta.

In questo movimento, il comandante del plotone fa 3 passi (*6 piedi*) in avanti, ed il serrafile fa 6 passi (*6 piedi*) in dietro; terminato il movimento ripigliano il loro posto.

ARTICOLO II.

Il plotone essendo in battaglia, rompere per quattro file a dritta.

Marcia diretta in colonna per quattro.

Cambiamento di direzione.

Marcia obbliqua individuale.

Il plotone marciando in colonna per quattro, formarlo in avanti o sulla dritta in battaglia.

Maneggio delle armi.

Fuochi.

Esercizio della sciabla e della lancia.

Il plotone essendo in battaglia, rompere per quattro file a dritta.

277. — L'instruttore comanda :

1. *Per quattro file a dritta.*
2. MARCIA.
3. ALTO.

Al secondo comando, i numeri 1 di prima riga, che sono *perni* girano sopra di essi stessi marcando il passo ; i numeri 4 che sono *ale marcianti*, scastrano con franchezza e conversano a dritta, girando la testa dalla parte del perno, per non ravvicinarsi nè allontanarsi da lui, i numeri 2 e 3 eseguono il loro movimento, girando la testa dalla parte dell'ala marciante regolando su di essa il loro passo, e conservando il contatto dalla parte del perno per non discostarsene. I cavalieri della seconda riga seguono quelli della prima, appoggiando verso l'ala marciante immediatamente dopo lo scastramento.

Al comando ALTO, i cavalieri si arrestano, quelli della seconda riga si mettono dietro ai propri capifila alla giusta distanza.

L'instruttore comanda ALTO, quando le conversioni stanno per finire.

In quest'ordine di colonna, tutte le prime righe di

quattro conservano tra esse una distanza eguale alla loro fronte 3 passi e 1/4 (*6 piedi e 6 pollici*).

278. — Per rompere il plotone per quattro file a sinistra, il movimento si esegue, secondo gli stessi principi e con i mezzi inversi, ai comandi: 1. *Per quattro file a sinistra;* 2. MARCIA; 3. ALTO.

279. — La colonna essendo con la dritta in testa ed a piè fermo, per rimettere il plotone in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *Per quattro file a sinistra.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli*=NEAMENTO.
5. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 277, con i mezzi inversi.

Marcia diretta in colonna per quattro.

280. — Nella marcia in colonna per quattro, con la dritta in testa, i numeri 4 sono guide; quando si ha la sinistra in testa le guide sono i numeri 1.

La guida della prima riga di quattro, ch'è guida della colonna, deve marciare direttamente conservando la sua direzione.

La guida di ciascuna riga deve avere la testa diretta e mantenersi sempre alla sua distanza, e nella direzione della guida della prima riga delle quattro file che la precedono. Gli altri tre cavalieri di ciascuna riga di quattro si allineano sulla guida della loro riga, dando uno sguardo e conservando un leggiero contatto dalla sua parte, essi cedono alla pressione che viene dalla parte della guida, e resistono a quella del lato opposto.

Nella marcia in colonna per quattro, l'instruttore bada che le guide delle prime righe sieno alle loro distanze, per potersi formare nuovamente in battaglia con un movimento generale.

281. — Per portare la colonna in avanti, l'instruttore comanda:

1. *Colonna in avanti.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Al secondo comando, tutti i cavalieri partono insieme, regolandosi sulla guida.

Dopo aver dato un punto di direzione alla colonna, l'instruttore fa marciare per qualche tempo senza cambiar direzione, per dare ai cavalieri i mezzi di mettere in pratica i principî della marcia diretta.

282. — Per arrestare la colonna, l'instruttore comanda:

1. *Colonna.*
2. Alto.

Al secondo comando, tutti i cavalieri si arrestano senza più muoversi, ancorchè le distanze fossero perdute.

I cavalieri sono esercitati a passare dal *passo ordinario* al *passo accelerato*, e viceversa.

Cambiamento di direzione.

283. — La colonna essendo in marcia, l' instruttore comanda:

1. *A sinistra* = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

All' ultima parte del primo comando, la prima riga di quattro gira a sinistra; il perno senza rallentare descrive un arco di cerchio di 5 passi (*10 piedi*); il cavaliere dell' ala marciante gira allungando il passo. I numeri 2 e 3 eseguono la conversione conservando il contatto dalla parte del perno, e girando la testa verso l' ala marciante per regolare su di essa l' estensione del passo.

All' ultima parte del secondo comando, la prima riga di quattro ripiglia la marcia diretta, e ciascun cavaliere l' estensione regolare del passo.

Tutte le altre righe di quattro girano successivamente sullo stesso terreno dove ha girato la prima riga.

L' instruttore comanda: *In* = AVANTI, quando la conversione della prima riga sta per finire.

L'instruttore esige, in questi cambiamenti di direzione, che tutte le righe di quattro marcino direttamente, senza gettarsi alla parte opposta della conversione, e senza che il cavaliere del perno, nè quello dell' ala marciante rallentino o allunghino il passo prima di giungere al punto della conversione.

Per cambiare di direzione a dritta, il movimento si esegue, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, ai comandi: 1. *A dritta* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI.

Marcia obbliqua individuale.

284. — La colonna essendo in marcia, l'instruttore comanda:

1. *Obbliquo a-sinistra* (o *a-dritta.*)
2. MARCIA.

Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue un *quarto di a-sinistra*; il cavaliere della sinistra della prima riga di quattro, ch'è la guida della colonna, marcia direttamente in avanti nella nuova direzione.

Il cavaliere della sinistra di ciascuna delle altre righe, ch'è la guida della propria riga, si porta anche in avanti, avendo l'occhio sulla guida della colonna per mantenersi alla sua altura, seguendo una direzione parallela. Gli altri cavalieri di ciascuna riga, non avendo più il contatto dei gomiti, danno uno sguardo sulla linea delle spalle

dei loro vicini dalla parte della guida, e regolano il passo in modo, che la loro spalla sia sempre dietro quella del vicino della stessa parte, la di cui testa nasconda quelle degli altri cavalieri della riga.

Tutti devono inoltre conservare l'eguaglianza del passo e lo stesso grado di obbliquità.

Per far ripigliare la primitiva direzione, l'instruttore comanda:

In = AVANTI.

All'ultima parte del comando, ciascun cavaliere esegue un *quarto di a-dritta* avanzando, e tutti si portano direttamente in avanti, conformandosi ai principî della marcia diretta.

Il plotone marciando in colonna per quattro, formarlo in avanti o sulla dritta in battaglia.

285. — Il plotone marciando in colonna per quattro, con la dritta in testa, per formarlo in avanti in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *In avanti in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 547, l'instruttore comandando ALTO, quando le quattro prime file hanno marciato 20 passi (*40 piedi.*)

286. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si esegue com'è prescritto al n.° 548, ai comandi: 1. *In avanti in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli*=NEAMENTO; 5. FERMI.

287. — La colonna essendo in marcia con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco dritto, l'instruttore comanda:

1. *Sulla dritta in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 551.

288. — La colonna marciando con la sinistra in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco sinistro, il movimento si esegue com'è prescritto al n.° 552, ai comandi: 1. *Sulla sinistra in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli* = NEAMENTO; 5. FERMI.

Maneggio delle armi.

289. — Il plotone essendo in battaglia è esercitato al maneggio delle armi a righe aperte ed a righe serrate.

Fuochi.

290. — Il plotone essendo in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *Fuoco di plotone.*
2. *Plotone.*
3. (*Preparate*) = (*l'*) Arme.
4. Impostate.
5. Fuoco (o *ritirate* = (*l'*) Arme.)
6. Caricate (o *portate* = (*l'*) Arme.)

Al primo comando, il comandante del plotone si porta per la sinistra dietro al centro del plotone, a 4 passi (*8 piedi*) dalla seconda riga. Il serrafile si situa alla dritta della seconda riga; se i cavalieri hanno la bacchetta sospesa all'uncinetto della sciabla, la tolgono.

Il rimanente si esegue come alla *Scuola del cavaliere a piedi.*

291. — Essendosi portate le armi, l'instruttore fa subito ricominciare il fuoco con gli stessi comandi, sopprimendone il primo, ed il fuoco continua sino al tocco di tromba per far cessare il

Digitized by Google

fuoco, ed in mancanza di trombetta, al comando: CESSATE IL FUOCO.

Al tocco di tromba o a questo comando, i cavalieri compiono di caricare le armi, le portano e sospendono la bacchetta.

Il comandante del plotone ed il serrafile ripigliano il loro posto di battaglia.

292.— Per far eseguire i fuochi in dietro, l'instruttore comanda:

1. *Fuoco in dietro.*
2. *Mezzo* — GIRO = (*a*) DRITTA.

Al primo comando, il serrafile si situa alla dritta della seconda riga.

Al secondo comando i cavalieri eseguono il mezzo giro.

Il resto si esegue com'è prescritto al n.° 290, la seconda riga prendendo la posizione indicata per la prima, e la prima quella prescritta per la seconda.

Il comandante del plotone che ha eseguito il mezzo giro a dritta sul posto medesimo, prende la distanza prescritta dalla prima riga divenuta seconda per comandare il fuoco.

L'instruttore fa cessare il fuoco com'è prescritto al n.° 291 colla differenza, che il solo comandante del plotone serra ad un passo dalla prima riga divenuta seconda.

293. — Per rimettere il plotone sull'antico fronte, l'instruttore comanda:

Mezzo — GIRO = (*a*) DRITTA.

Durante questo movimento il serrafile ripiglia il suo posto.

294. — L'instruttore bada che i cavalieri della seconda riga armati di carabina si situino esattamente in direzione dei loro intervalli per l'esecuzione dei fuochi, e che si piazzino assieme dietro ai loro capifila nel portare le armi. Deve mettere tra i comandi *impostate* e *fuoco* il solo tempo necessario per fare che i cavalieri possano bene prendere la mira. Si situa in modo da vedere le due righe e correggere gli errori.

L'instruttore raccomanda ai cavalieri molta calma durante i fuochi, senza che questa faccia perdere la vivacità nell'esecuzione. Dà per principio alla prima riga dei cavalieri armati di carabina, ed a quelli delle due righe armati di moschetto, di conservare il tallone sinistro fermo sul posto, acciò non si perda l'allineamento; dopo i fuochi verifica se tanto è stato osservato.

Quando i cavalieri eseguono esattamente i fuochi con assieme, si fanno eseguire con polvere.

Esercizio della sciabla e della lancia.

295. — Per far eseguire l'esercizio della sciabla o della lancia, l'instruttore porta la prima riga in avanti al comando:

1. *Prima riga in avanti.*
2. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)
3. Marcia.
4. Alto.

*

Al primo comando, il serrafile si situa alla dritta della seconda riga.

Al terzo comando, la prima riga si porta in avanti e percorsi 6 passi (*12 piedi*), si arresta al comando ALTO.

Quindi l'instruttore comanda:

1. *Per la sinistra* (o *per la dritta*) = APRITE LE FILE.
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO (o *a sinistra alli* = NEAMENTO.)
4. FERMI.

All'ultima parte del primo comando, tutti i cavalieri fanno *a-sinistra* ad eccezione della fila di dritta.

Al secondo comando, tutti i cavalieri partono insieme marciando direttamente. Il secondo cavaliere della dritta, dopo aver marciato 5 passi (*10 piedi*), per *l'esercizio della sciabla*, e per quello *della lancia* 7 passi e mezzo (*15 piedi*), si arresta, fa fronte con un *a-dritta*, e si allinea sul cavaliere della dritta ch'è rimasto fermo. Gli altri continuano a marciare, ed ognuno dando uno sguardo in dietro a dritta, si arresta successivamente e fa fronte quando è giunto alla sua distanza. I cavalieri della seconda riga si regolano su i loro capifila e si mantengono esattamente dietro ad essi.

Il terzo cavaliere della dritta avendo fatto fronte, l'instruttore allinea la prima riga, e in seguito allinea la seconda, quindi comanda: FERMI.

296. — Quando l'instruttore vuol formare il plotone, comanda:

1. *A dritta* (o *a sinistra*) = SERRATE LE FILE.
2. MARCIA.

All'ultima parte del primo comando, tutti i cavalieri fanno *a-dritta* (o *a-sinistra*), meno la fila sulla quale si serra.

Al comando MARCIA, partono insieme, ed ognuno fa successivamente *fronte* con un *a-sinistra* (o un *a-dritta*) quando raggiunge il cavaliere che lo precedeva.

Le righe essendo formate, l'instruttore le fa serrare ed allineare. Il serrafile ripiglia il suo posto di battaglia.

297. — Sempre che i cavalieri devono marciare, avendo la sciabla in mano, al comando preparatorio sospendono il fodero all'uncinetto, e lo tolgono quando si arrestano.

298. — Il plotone essendo in battaglia, per esercitarlo all'*attacco* e *difesa* con la sciabla, l'instruttore dopo aver portata la prima riga in avanti, com'è prescritto al n.° 295, e fatto fare *sciabla in mano*, comanda:

1. *Per l'attacco e difesa.*
2. *Per fila in avanti.*
3. MARCIA.

Al terzo comando, la prima fila marcia direttamente in avanti, e percorsi 12 passi (*24 piedi*), i due cavalieri preparano la guardia, ed eseguono ciò ch' è prescritto ai n.i 216 e 217. Giunti a 6 passi (*12 piedi*) prima del termine della corsa, marcata da un sottuffiziale ivi stabilito per punto anticipatamente dall' instruttore, i cavalieri portano la sciabla, e si formano alla sinistra del sottuffiziale. Le altre file eseguono successivamente quanto ha eseguito la prima fila, mettendosi in movimento, quando la fila che precede ha portata la sciabla.

Entrata l' ultima fila in formazione, l' instruttore fa eseguire un mezzo giro individuale, per mettere il plotone con la seconda riga in avanti, facendo quindi ricominciare l' *attacco* e *difesa* dalle file di sinistra.

L' instruttore si situa in modo da poter osservare se i movimenti si eseguono con esattezza.

ARTICOLO III.

Marcia del plotone in battaglia. Contromarcia. Delle conversioni. Marcia obbliqua individuale.

Il plotone essendo in battaglia, rompere per quattro file a dritta,

e portare la colonna in avanti dopo la conversione.

Formare il plotone.

Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro file a dritta, e rimetterlo in battaglia senz' arrestarlo.

Il plotone marciando in colonna per quattro, metterlo in colonna pel fianco senz' arrestarlo.

Il plotone marciando in colonna pel fianco, rimetterlo di fronte senz' arrestarlo.

Il plotone essendo in battaglia, far fronte in dietro.

Maneggio delle armi.

Marcia del plotone in battaglia.

299. — Il plotone essendo in battaglia, l'instruttore comanda :

1. *Plotone in avanti.*
2. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)
3. Marcia.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 583, i cavalieri partendo contemporaneamente al comando MARCIA.

Se durante la marcia i cavalieri perdono il passo, l'instruttore comanda: AL PASSO.

300. — I cavalieri marciando in battaglia sono esercitati *a marcare il passo, cambiare il piede, passare dal passo accelerato al passo ordinario, e dal passo ordinario al passo accelerato.*

Per la marcia diretta, per fare aprire e serrare le file, per imparare ai cavalieri a ripigliare l'agiatezza quando sono serrati, a ravvicinarsi quando sono aperti, a riacquistare l'allineamento quando si trovano avanti o in dietro, è d'uopo conformarsi a quanto è prescritto ai n.i 579, e seguenti.

301. — Per arrestare il plotone, l'instruttore comanda:

1. *Plotone.*
2. ALTO.
3. *Alli* = NEAMENTO (o *a sinistra alli* = NEAMENTO.)
4. FERMI.

Contromarcia.

302. — Il plotone essendo in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *Contromarcia per la dritta.*
2. *Pel fianco dritto.*
3. A DRITTA.
4. MARCIA.

Al primo comando, il comandante del plotone si porta 3 passi (*6 piedi*) dietro alla fila della sinistra fuori della sua direzione, girandole le spalle, in modo che il cavaliere che deve piazzarsi alla sua sinistra si trovi nella direzione del cavaliere della sinistra del plotone, il serrafile si situa alla dritta della seconda riga.

Al terzo comando, i cavalieri eseguono un *a-dritta.*

Al comando MARCIA, i cavalieri partono contemporaneamente, la prima fila gira subito a dritta, passa dietro alla seconda riga e si dirige al comandante del plotone stabilito per punto. Tutti i cavalieri girano successivamente ove hanno girato i primi.

Quando la testa della colonna giunge all'altura del punto, l'instruttore comanda:

1. ALTO.
2. FRONTE.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

Al comando FERMI, il comandante del plotone ed il serrafile ripigliano il loro posto di battaglia.

303. — La contromarcia si esegue per la sinistra, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi ai comandi: 1. *Contromarcia per la sini-*

stra; 2. *Pel fianco sinistro;* 3. A SINISTRA; 4. MARCIA, e 1. ALTO; 2. FRONTE; 3. *A sinistra al-li* = NEAMENTO; 4. FERMI.

Delle conversioni.

304. — Il plotone è esercitato alle conversioni dapprima per riga, quindi con le due righe riunite, secondo i principî prescritti ai n.i 596 e seguenti.

Nelle conversioni a perno fisso, il cavaliere del perno gira su di se stesso, *marcando il passo.*

Nelle conversioni a perno movente, descrive il suo arco di cerchio *facendo il passo di 8 pollici.*

Il cavaliere situato all'ala marciante gira allungando il passo per quanto è possibile.

Gli altri cavalieri fanno il passo di una estensione proporzionata al posto che occupano nella riga, cioè tanto più raccorciato per quanto sono più vicini al perno. Al comando *In* = AVANTI, tutti i cavalieri si portano in avanti, ripigliando il passo al quale marciavano precedentemente.

305. — In tutte le conversioni, i cavalieri hanno l'attenzione di non girare troppo la testa, di conservare le spalle quadrate nella riga, di conservare il contatto dalla parte del perno senza allargare il gomito, e di correggere senza precipitazione gli errori che possono commettere.

Marcia obbliqua individuale.

306. — Il plotone marciando in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *Obbliquo a dritta* (o *a sinistra.*)
2. Marcia.

Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue un *quarto di a-dritta*, o *di a-sinistra*, e marcia direttamente nella nuova direzione. I cavalieri non avendo più il contatto dei gomiti, devono regolare la loro marcia in modo che la testa del vicino, dalla parte della guida, nasconda loro quella degli altri cavalieri della riga; l'eguaglianza del passo, e quella del grado di obbliquità bastano per mantenersi allineati. I cavalieri della seconda riga si mantengono alla loro distanza, e nella direzione del cavaliere situato accanto al loro capofila ordinario. Per ripigliare la primitiva direzione si esegue ciò ch'è prescritto al n.° 284.

Il plotone essendo in battaglia, rompere per quattro file a dritta, e portare la colonna in avanti dopo la conversione.

307. — L'instruttore fa rompere per quattro file a dritta, com'è prescritto al n.° 277, e nel terminare la conversione comanda:

1. *In* = AVANTI.
2. *Guida a sinistra.*

All'ultima parte del primo comando, i cavalieri si portano in avanti, conformandosi ai principî della marcia diretta per quattro.

308. — Il movimento si esegue per la sinistra, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Formare il plotone.

309. — Il plotone marciando in colonna per quattro, con la dritta in testa, l'instruttore comanda:

1. *Formate il plotone.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

Al secondo comando, il movimento si eseguе com'è prescritto per l'*in avanti in bat-*

taglia n.° 285, eccetto che le quattro prime file continuano a marciare direttamente raccorciando il passo, finchè le ultime file arrivano alla loro altura: tutti i cavalieri allora ripigliano il passo al quale precedentemente marciavano e si portano in avanti, conformandosi ai principî della marcia diretta.

L'instruttore indica la guida quando il plotone è formato.

Quando si forma il plotone, la colonna marciando con la sinistra in testa, la guida è indicata a sinistra.

Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro file a dritta, e rimetterlo in battaglia senz' arrestarlo.

310. — L'instruttore comanda:

1. *Per quattro file a dritta.*
2. Marcia.
3. *In* = avanti.
4. *Guida a sinistra.*

E per rimetterlo in battaglia.

1. *Per quattro file a sinistra.*
2. Marcia.
3. *In* = avanti.
4. *Guida a dritta.*

Questi movimenti si eseguono com'è prescritto al n.° 277.

Se invece di portarsi in avanti dopo la conversione, si vuole arrestare il plotone, l'instruttore comanda:

3. Alto.
4. *Alli* = neamento.
5. Fermi.

311. — Il movimento si esegue per la sinistra, secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi.

Il plotone marciando in colonna per quattro, metterlo in colonna pel fianco senz' arrestarlo.

312. — L' instruttore comanda:

1. *Pel fianco dritto* = *e per file a sinistra*.
2. Marcia.
3. *In* = avanti.
4. *Guida a sinistra*.

Al secondo comando, ciascun cavaliere fa un *a-dritta*, e la prima fila di ciascuna riga di quattro gira subito a sinistra, mettendosi in fila dietro ai cavalieri della riga di quattro che precedeva. In tal modo, i cavalieri si trovano in colonna per due.

In questo movimento, le quattro prime file devono allungare i primi passi, per non far ritardare le altre righe di quattro che devono entrare in colonna dietro ad esse.

313. — La colonna avendo la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Il plotone marciando in colonna pel fianco, rimetterlo di fronte senz' arrestarlo.

314. — La colonna avendo la dritta in testa, l' instruttore comanda:

1. *Pel fianco sinistro.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta.*

Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue un *a-sinistra,* ed al comando *In* = AVANTI, marcia direttamente.

Se invece di portarsi in avanti, si vuole arrestare, l' instruttore comanda:

3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

315. — La colonna avendo la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi.

316. — Il plotone marciando in battaglia, per metterlo in colonna pel fianco senz' arrestarlo, l' instruttore comanda:

1. *Pel fianco dritto.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue un *a-dritta*, e si porta quindi direttamente in avanti.

317. — Per mettere il plotone in colonna pel fianco, con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi.

Il plotone essendo in battaglia, far fronte in dietro.

318. — L' instruttore comanda:

Mezzo — GIRO = (*a*) DRITTA.

Alla prima parte del comando, il serrafile si situa alla dritta della seconda riga. Eseguito il mezzo giro com' è prescritto al

n.° 11, il sottufficiale ch'era alla dritta si situa in serrafile, ed il comandante del plotone per la sinistra, va a piazzarsi avanti il centro del plotone.

Se l'instruttore vuol portare il plotone in avanti, dopo averlo allineato a dritta, comanda:

1. *Plotone in avanti.*
2. *Guida a dritta.*
3. MARCIA.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 299.

Per rimettere il plotone sull'antico fronte, l'instruttore comanda:

Mezzo — GIRO = (*a*) DRITTA.

Alla prima parte del comando, il sottufficiale divenuto serrafile si situa alla sinistra della sua riga. Eseguito il mezzo giro, il comandante del plotone ed il serrafile ripigliano il loro posto di battaglia. L'instruttore comanda l'allineamento a dritta.

Maneggio delle armi.

319. — Il plotone è esercitato al maneggio delle armi a righe aperte ed a righe serrate, ed alla esecuzione dei fuochi sulla prima e sulla seconda riga, come nell'articolo precedente.

ARTICOLO IV.

Riunione e cacciatori.

320. — Il plotone essendo in battaglia, è esercitato secondo i principî prescritti alla scuola del plotone a cavallo n.[i] 657 e seguenti.

I movimenti si fanno ad un passo moderato ciascun cavaliere stando *a volontà l'arme*, *o al braccio l'arme*.

Le prime volte, non si porta il plotone in avanti dopo averlo riunito; ma si verifica, se ciascuno ha ripigliato il suo posto e la sua riga.

Quando i cavalieri incominciano ad acquistare l'abitudine di questi movimenti, si porta il plotone in avanti tosto che è riunito in parte; gli altri cavalieri si riuniscono nella marcia.

Si bada a far ben conoscere ai cavalieri i tocchi di tromba dei cacciatori, ed i movimenti che debbono eseguire. Si esercitano specialmente a riunirsi con ordine sul punto ove trovasi l'instruttore.

I dragoni vi sono particolarmente esercitati.

SCUOLA DELLO SQUADRONE A PIEDI.

321. — Lo squadrone è sempre esercitato al *passo accelerato*, che dev' essere in questa scuola il passo abituale, senza che sia comandato; se si vuol far marciare al *passo ordinario*, deve indicarsi prima di dare il comando MARCIA.

I principî per rompere e formare, essendo gli stessi di quelli a cavallo, bisogna conformarsi, per esercitare lo squadrone a piedi, a quanto è prescritto alla *Scuola dello squadrone a cavallo*, colle seguenti modificazioni.

322. — Lo squadrone essendo formato su due righe serrate, i cavalieri stando al *portate l'arme*, gli uffiziali e sottuffiziali situati com'è prescritto al Tit. I. Art. II, il capitano fa contare per quattro.

Per gli allineamenti, bisogna conformarsi a quanto è prescritto alla *Scuola dello squadrone a cavallo*, e per far aprire e serrare le righe, a quanto è prescritto al n.° 256.

323. — Lo squadrone è esercitato al maneggio delle armi, prima a righe aperte e quindi a righe serrate; gli si fanno eseguire i fuochi di plotone di metà di squadrone e di squadrone, sulla prima e sulla seconda riga.

I fuochi di plotone si eseguono alternativamente dal primo e dal secondo plotone di ciascuna metà di squadrone, il primo plotone fa fuoco prima: il comandante del secondo plotone dà il suo comando, quando vede uno o due cavalieri del primo

plotone che hanno portate le armi : il comandante del primo plotone si regola nel modo stesso riguardo al secondo, ed il fuoco continua così alternando.

La stessa gradazione è osservata nei fuochi per metà di squadrone; essa ha luogo anche tra gli squadroni pari ed impari, allorchè più squadroni riuniti eseguono i fuochi di squadrone.

324. — Per far eseguire i fuochi di plotone, il capitano comanda :

1. *Fuoco di plotone.*
2. Cominciate il fuoco.

Al primo comando, i comandanti dei plotoni si portano ai posti che sono loro indicati al n.° 290, gli uffiziali della prima metà di squadrone passando per l'ala dritta e quelli della seconda per l'ala sinistra: i sottuffiziali non armati di carabina o moschetto che si trovano nelle righe passano in serrafile, dietro alle ale dei rispettivi plotoni.

Al secondo comando, i plotoni impari cominciano il fuoco, i loro comandanti dando i comandi prescritti al n.° 290, tralasciando il comando *fuoco di plotone*, ed osservando di aggiungere, secondo il numero di ciascuno, al comando di *plotone* la denominazione di *primo* o *terzo*.

I comandanti dei plotoni pari, quando loro spetta, danno gli stessi comandi, aggiungendo nello stesso modo la denominazione di *secondo* o *quarto*.

I comandanti dei plotoni impari, solamente pel primo fuoco, osservano di comandar *fuoco* l'uno dopo l'altro.

Così il comandante del terzo plotone, comanda IMPOSTATE e FUOCO, dopo che ha fatto fuoco il primo plotone.

325. — Per far eseguire il fuoco di metà di squadrone, il capitano comanda:

1. *Fuoco di metà di squadrone.*
2. COMINCIATE IL FUOCO.

Al secondo comando, la prima metà di squadrone comincia il fuoco; ciascun comandante della metà fa precedere al comando *metà di squadrone*, la denominazione di *prima*, o *seconda*, e pel rimanente si conforma a ciò ch'è prescritto al n.° 323.

326. — Per far eseguire il fuoco di squadrone, il capitano comanda:

1. *Fuoco di squadrone.*
2. *Squadrone.*
3. (*Preparate*) = (*l'*) ARME.
4. IMPOSTATE.
5. FUOCO.
6. CARICATE.

Allorchè vi sono più squadroni, ciascun capitano aggiunge al secondo comando il nu-

mero del suo squadrone, conformandosi per la gradazione dei fuochi tra gli squadroni pari ed impari, a quanto è quì sopra prescritto.

327. — Il capitano bada che la posizione del corpo, quella dei piedi, e quella dell' arme, sieno sempre regolari, che i tempi si eseguano vivamente e con precisione.

328. — Lo squadrone essendo in battaglia, volendo rompere per quattro il capitano comanda:

1. *Per quattro file a dritta.*
2. MARCIA.
3. ALTO.

Al secondo comando, il movimento si esegue com' è prescritto al n.° 277.

Se invece di arrestare dopo la conversione, si vuol portare lo squadrone in avanti, il capitano si conforma a ciò ch' è prescritto al n.° 307. Gli uffiziali si situano sul fianco della colonna.

329. — Lo squadrone essendo in colonna per quattro, è esercitato a mettersi in movimento, ad arrestarsi simultaneamente, a passare dal *passo accelerato* al *passo ordinario*, e dal *passo ordinario* al *passo accelerato*.

330. — Lo squadrone essendo in colonna per quattro, con la dritta in testa, a piè fermo o in marcia, per formarlo in battaglia sul suo fianco sinistro, il capitano comanda:

1. *Per quattro file a sinistra.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli*=NEAMENTO.
5. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 279.

331. — Lo squadrone essendo in colonna per quattro, con la sinistra in testa, per formarlo in battaglia sul suo fianco dritto, il movimento si esegue secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi, ai comandi: 1. *Per quattro file a dritta;* 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli*=NEAMENTO; 5. FERMI.

332. — Prima di portare lo squadrone in avanti, si fa fare al *braccio l'arme*, o a *volontà l'arme*, se non è ordinato diversamente.

Al comando ALTO, i cavalieri portano le armi da loro stessi.

Dopo il comando FERMI si fa mettere le armi al braccio.

333. — Lo squadrone marciando in colonna per quattro, con la dritta in testa, per formare i plotoni, il capitano comanda:

1. *Formate i plotoni.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, i comandanti dei plotoni comandano contemporaneamente: *formate il plotone.*

Al comando MARCIA ripetuto da questi stessi uffiziali, tutti i plotoni si formano com'è prescritto al n.º 309.

Il capitano indica la guida quando tutti i plotoni sono formati.

334. — Quando si formano i plotoni, lo squadrone marciando in colonna per quattro, con la sinistra in testa, la guida è indicata a dritta.

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, ciascun plotone regola il passo su quello del suo comandante, e ciascun comandante di plotone sul comandante del plotone che precede.

335. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la dritta in testa, a piè fermo o in marcia, per rompere i plotoni per quattro, il capitano comanda:

1. *Per quattro file a dritta = e per plotone = testa di colonna a sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

Al secondo comando, il movimento si esegue com'è prescritto al n.º 277, ciascun comandante di plotone comandando *In*=AVANTI quando le conversioni sono per terminare, e subito: 1. *A sinistra* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI.

Il capitano indica la guida quando la testa di ciascun plotone è nella nuova direzione.

336. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

337. — Lo squadrone essendo in colonna per quattro, con la dritta in testa a piè fermo o in marcia, per metterlo in colonna pel fianco, il capitano comanda:

1. *Pel fianco dritto = e per fila a sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 312.

338. — Lo squadrone essendo in colonna per quattro, con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

339. — I movimenti per *quattro a dritta o a sinistra* della *Scuola dello squadrone a cavallo*, sono sostituiti dai movimenti per *quattro file a dritta o a sinistra*, ed i *mezzi-giri per quattro*, sono sostituiti dal *mezzo-giro individuale*.

340. — La contromarcia di uno squadrone rotto in colonna per plotoni si esegue come al n.° 302. La contromarcia di uno squadrone in battaglia si esegue com'è prescritto ai n.i 775 e 776. L'uf-

fiziale il quale va a stabilirsi per punto, si situa ad 8 passi (*16 piedi*) dalla seconda riga.

341. — La *marcia obbliqua per truppa*, si esegue con gli stessi principî prescritti della *Scuola a cavallo*, colla differenza che ciascun comandante di plotone, marciando ad un passo avanti al centro del suo plotone, si mantiene a 2 passi (*4 piedi*) dietro alla seconda riga del plotone che precede, e nella direzione in cui si trova.

342. — Lo squadrone marciando in battaglia, per far eseguire un passaggio di stretto sulla testa di ciascun plotone, il capitano comanda:

1. *Per quattro file a dritta = e per plotoni = testa di colonna a sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta.*

Al secondo comando, ripetuto dai comandanti dei plotoni il movimento si esegue da ciascun plotone com'è prescritto al n.° 335, i comandanti dei plotoni, marciando all'altura della loro testa di colonna per dirigerla, conservano gl' intervalli dalla dritta.

Per formare nuovamente lo squadrone, ciascun plotone essendo *per quattro o per due*, con la dritta in testa, il capitano comanda:

1. *Formate i plotoni.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

Al primo comando, i comandanti dei plotoni comandano: FORMATE IL PLOTONE.

Al secondo comando, ripetuto da questi stessi uffiziali, i plotoni si formano com'è prescritto al n.° 309.

343. — Lo squadrone riunito esegue l'esercizio della sciabla e della lancia; a tale oggetto si fa portare la prima riga in avanti per 12 passi (*24 piedi*), i serrafile situandosi alla dritta della seconda riga del rispettivo plotone, quindi il capitano comanda:

1. *Numeri impari in avanti.*
2. *Guida a dritta.*
3. MARCIA.
4. ALTO.

Al terzo comando, i numeri 1 e 3 marciano direttamente in avanti, e percorsi 6 passi (*12 piedi*), si arrestano al comando: ALTO.

Disposto lo squadrone in quattro righe, il capitano comanda:

1. *Per la sinistra* (*o per la dritta*) = APRITE LE FILE.
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO (*o a sinistra Alli* = NEAMENTO.)

All'ultima parte del primo comando, tutti i cavalieri, meno i cavalieri della dritta di ciascuna riga, fanno *a-sinistra*.

Al secondo comando, i cavalieri della dritta della seconda e quarta riga si mettono nella direzione dei cavalieri della dritta della prima e della terza riga; gli uffiziali della prima metà di squadrone per la dritta, e quelli della seconda per la sinistra, si situano alle ale dello squadrone per sorvegliare le righe. I cavalieri eseguono quanto è prescritto al n.° 295, i numeri 2 e 4 mettendosi in fila dietro ai rispettivi numeri 1 e 3.

344. — Quando il capitano vuol formare lo squadrone, comanda:

1. *Numeri pari in linea.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, i numeri 2 e 4 si portano alla sinistra dei rispettivi numeri 1 e 3, quindi il capitano comanda:

1. *A dritta* (o *a sinistra*) = SERRATE LE FILE.
2. MARCIA.

Ciò che si esegue come al n.° 296.

Le righe essendo formate, l'instruttore le fa serrare ed allineare. Gli uffiziali ed i serrafile ripigliano il loro posto di battaglia.

345. — Lo squadrone è esercitato alla riunione ed al servizio dei cacciatori, secondo i principî prescritti al n.° 320 e quei della *Scuola dello squadrone a cavallo*.

INDICE DELLE MATERIE.

PARTE I.

TITOLO I.

Basi dell'istruzione

TITOLO II.

ISTRUZIONE A PIEDI.

FINE DELLA PRIMA PARTE.

553040